

JOC FULL

STUBBS THE ZOMBIE IN REBEL WITHOUT A PULSE

Gândește altfel:
CITEȘTE!
Adună puncte
150
puncte
și ai 1,5 lei
Comandă revista GRATUIT
la casa ta REDUCERE
la orice cumpărare

LEVEL



BIOSHOCK 2 STARCRAFT II

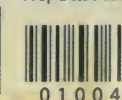
ALIENS VS PREDATOR
S.T.A.L.K.E.R.:
CALL OF PRIPYAT
ANNO 1404: VENICE

Aprilie 2010

Preț 14.99 lei



5 948400 250039



01004

Gândește altfel: CITEȘTE!

www.chip.ro/promo

Librăria
CHIP
ONLINE.ro

Cumpără **CĂRȚI** sau **REVISTE**
și primești **PUNCTE*** = **LEI**

* Punctele nu se acordă produselor aflate la promoție sau cu preț redus.

➔ **Punctele revistelor** se primesc pe baza introducerii online (www.chip.ro/promo) a codului unic inscripționat pe CD/DVD-ul revistei cumpărate.

➔ **Punctele cărților** se primesc automat în contul tău online, în momentul confirmării plății pentru cartea cumpărată.

* Pentru a primi puncte pe baza cărților cumpărate este nevoie să fii înregistrat online pe www.chip.ro în momentul finalizării comenzii.

Adună **PUNCTE** și ai două
VARIANTE de a le folosi

1 Poți comanda **INTEGRAL PE PUNCTE** revistele sau jocurile preferate



2 Folosești punctele ca și **REDUCERE*** la cumpărarea produselor din Librăria CHIP (reviste, cărți, jocurile: Trackmania, Flatout, Shaun White Snowboarding); această reducere se acordă în limita unui anumit procent, în funcție de produsul cumpărat.

* Reducerea nu se aplică produselor aflate la promoție sau cu preț redus.

Preț întreg
(înainte de cumpărare)
49.9 lei
La care ai **REDUCERE**
-4.9 lei (-490 puncte)

Preț redus
(în momentul finalizării comenzii)
45 lei
ÎN PLUS primești
450 puncte

Preț întreg
(înainte de cumpărare)
34.9 lei
La care ai **REDUCERE**
-7 lei (-700 puncte)

Preț redus
(în momentul finalizării comenzii)
27.9 lei

* Prin campania promoțională "Gândește altfel: CITEȘTE!" vă îndemnăm să cumpărați atât revistele din portofoliul nostru cât și cărțile ale celor mai importante edituri, prezente în oferta Librăriei CHIP online. Prin cumpărarea revistelor sau cărților primiți automat un număr de puncte, pe care îi puteți folosi pentru a comanda pe puncte alte reviste și jocuri sau ca reducere la comandarea cărților/revistelor/jocurilor din oferta Librăriei. Astfel, punctele acumulate în contul dumneavoastră se pot transforma în bani, pe care îi puteți utiliza, într-o anumită limită, doar la cumpărarea de cărți sau reviste.
Pentru mai multe detalii vă rugăm să consultați online (www.chip.ro/promo) Regulamentul campaniei "Gândește altfel: CITEȘTE!" sau să contactați Departamentul de Marketing, prin e-mail marketing@3dmc.ro sau la telefon 0268 415 158.

LEVEL

3 D Media Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Brașov
Tel: 0268/415158, 0744-754983,
0723-570511 (număr portat în rețeaua Orange)
Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

Director General:
Dan Bădescu
(dan.badescu@3dmc.ro)
Director Executiv:
Adrian Dumitru
(adrian.dumitru@3dmc.ro)
Director Editorial:
Cătălina Lazăr (catalina.lazar@chip.ro)

Redactor-coordonator:
Mircea Dumitriu (KiMO) (kimo@level.ro)

Redactori:
Vladimir Ciolan (ciolan@level.ro)
Bogdan Amiteteloe (BogdanS)
(bogdans@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)
Mihai Călin (koniec@level.ro)
Andrei Licheropol

Colaboratori:
Sebastian Bularca (locke@level.ro), Paul Policarp,
Dan Dărie (jack@level.ro), Ana Maria Todor
(absynthe@level.ro), Laura Bularca (lara@level.ro),
Marin Nicolae

Au mai publicat: ANDY (caricaturi)

Grafică și DTP:
Ramona Popovici
(ramona.popovici@level.ro)

Secretar de redacție
Oana Albu (oana.albu@3dmc.ro)

Marketing:
Sofia Grigore
(sofia.grigore@3dmc.ro)

Publicitate:
Leonte Mărginean
(leonte.marginean@3dmc.ro)

On-line:
Cosmin Oprea (mrblack@level.ro)

Contabilitate:
Cristea Medeea
(contabilitate@3dmc.ro)
Emanuela Negură
(emanuela.negura@3dmc.ro)

Distribuție:
Ioana Bădescu (ioana.badescu@3dmc.ro)
Cătălin Iordache (catalin.iordache@3dmc.ro)
Nicu Anghel (nicu.anghel@3dmc.ro)

Adresa pentru corespondență:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Brașov
Pentru distribuție contactați-ne la tel: 0268-415158

HOTLINE abonamente:
0268-418728, 0368-415003,
luni-vineri, orele 13:00-16:30.
Montaj și tipar:
Veszpremi Nyomda Zrt., Veszprem, Ungaria.

BRAT LEVEL este membru fondator al
Biroului Român de Audit al Tirajelor
(BRAT).

Publicație ce beneficiază de rezultate de audiență
conform Studiului Național de Audiență. Conform
cifrelor SNA (perioada de măsurare aprilie 2008 -
aprilie 2009), LEVEL are 81.000 cititori/editie.
În perioada ianuarie - mai 2009, revista LEVEL a
înregistrat o medie a vânzărilor de 12.986
exemplare/editie.

INSERENȚII DIN ACEST NUMĂR:

Asus	7
Best Distribution	17,31,49,59, C4
Cerf	87
D-Link	69
Radio 21	83

EDITORIAL

ETERNUL RAPORT PC VS. CONSOLE ÎN LEVEL

Ei bine, nu ne-am gândit niciodată că ponderea ocazional mai mare a jocurilor de consolă din cadrul unei ediții a revistei ar putea isca mari controverse, cum a fost martie de exemplu. Iar asta cu atât mai mult cu cât mulți dintre cei care miorlăie pe marginea subiectului nici măcar nu au deschis revista înainte de a-și mângâia nemulțumirile pe forum. Nu că ne-ar deranja o critică, dar când se vorbește în necunoștință de cauză, acolo unde nu ai nicio treabă, ba chiar și pocind biata limbă română, atunci există o mare problemă de partea cealaltă a gardului. Marius a fost primul care nu a mai rezistat și a îndesat chifteaua chiar acolo la mama ei, pe forum, dar ca să încheiem odată pentru totdeauna subiectul suntem datori să expunem punctul său de vedere și în revistă, pentru că este al nostru, al tuturor redactorilor LEVEL. Așadar, pentru ultima dată:

LEVEL nu a fost niciodată făcut cu mult cap și premeditare. Deci, nici dracu' în redacția noastră nu stă să coacă vreo idee revoluționară despre linia revistei - vezi, Doamne, nascând, eventual, ceva atât de evoluat precum o înclinare voită către console sau PC. Nu, noi scriem pur și simplu despre ce ne vine. În ambele sensuri, adică despre ce ni se scoală să scriem pentru că ne place, și/sau despre ce ne vine la redacție de la distribuitori. Dacă soarta și industria vor ca nouă să ne vină să scriem

mai mult despre jocuri de consolă, asta iese la capatul liniei de asamblare a revistei. Pe bune. Și, ca orice oameni înnebuniți după jocuri, indiferent de platformă, chiar nu ne interesează ce crede lumea despre proporția dintre PC și console în revista noastră, atâta timp cât ea este în mod manifest una MULTIPLATFORMĂ!

Ați văzut un dependent de droguri? Ați văzut cât de tare îl doare-n pix de ceilalți când are nevoie de doză? Păi dacă noi vrem să scriem despre ceva, dacă simțim nevoia să bagăm un joc în seamă pentru un articol, nu ne interesează pe ce platformă e, și un miliard dintre cei care se opun ideii nu s-ar putea intromisiona în placerea noastră pe criterii de platformă, culoare, timp de fermentație sau cicoare cu cereale. Nu cunoaștem altă rațiune editorială a existenței unui articol, indiferent de platformă, decât vrerea noastră.

Și stiti ceva? Așa sănțeți și voi când e vorba de jocuri. Tocmai de aceea este bine așa cum suntem - pentru că reușim în mare măsură să fim o oglindă pe bune a realității jucătorului de aici și acum, nu o reflectare a unei scheme editoriale scremute în ședinte de marketing și management. Revista e așa pentru că suntem ca voi, cu aceleași plăceri, bucurii, înclinații, adicții ludice, și nimic nu va intra în ordinea firească a acestui lucru, în afară de pierderea locului de muncă.

LEVEL



KIMO

1. STALKER: Call of Pripjat
2. BioShock 2
3. Assassin's Creed II



Koniec

1. Assassin's Creed II
2. StarCraft II
3. BioShock 2



cioLAN

1. STALKER: Call of Pripjat
2. Assassin's Creed II
3. StarCraft II



Marius Ghinea

1. STALKER: Call of Pripjat
2. BioShock 2
3. Assassin's Creed II



Caleb

1. Assassin's Creed II
2. StarCraft II
3. STALKER: Call of Pripjat



BogdanS

1. Sony Vaio VPC-F1121E
2. BenQ M2700HD
3. Canon Legria HF520



50

Undeva, acolo jos, o fetiță plânge. Plânge după sânge.

BIOSHOCK 2



32

S.T.A.L.K.E.R.: CALL OF PRIPYAT

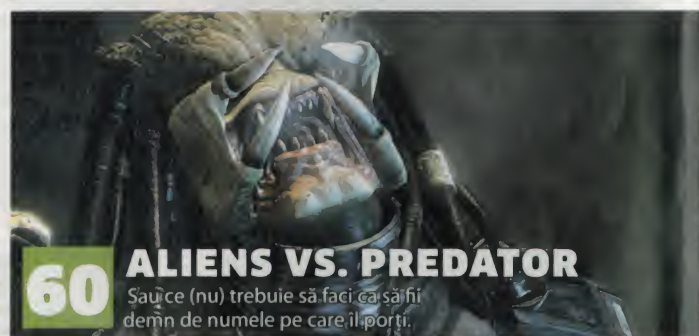
Zona n-a fost niciodată mai frumoasă.



46

Un prim add-on care să ne țină de cald până la apariția următorului.

ANNO 1404: VENICE



60

ALIENS VS. PREDATOR

Sau (ce nu) trebuie să faci ca să fii demn de numele pe care îl porți.



14

Faceti cunoștință cu arta camuflajului și jocurile care au reușit să o implementeze cu succes.

DE-A V-AȚI ASCUNSELEA



28

Tăticul RTS-urilor reinventează rețeta succesului.

STARCRAFT II

STUBBS THE ZOMBIE

IN Rebel Without a Pulse



În anul 1933, Edward „Stubbs”

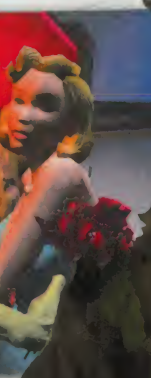
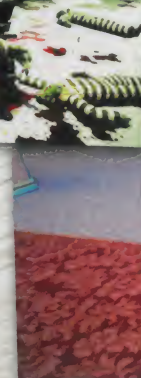
Stubblefield, un vânzător ambulant, străbatea liniștit un câmp din

Pennsylvania când a fost ucis cu brutalitate și îngropat undeva în pustietate. După 26 de ani, Andrew Monday, industriaș cu miliarde la portofel, construiește un oraș utopic, futurist, pe care îl denuște Punchbowl. Din nefericire pentru el, Monday și-a construit visul pe locul în care a fost îngropat Stubbs, care se vede dintr-o dată eliberat, infometat și mai presus de toate transformat în zombie.

Jocul urmează pașii lui Stubbs prin noua lume, ai unui antierou a cărui nație de nemorți a câștigat, de la o vreme încoace, popularitate în lumea jocurilor și

nu numai. În Stubbs the Zombie, nemorțul mânat de furie, neliniște, nebunie și dragoste ești chiar tu, iar aventura începe cu atacarea orașului care a îndrăznit să te trezească din somnul etern. Dar abia după o primă oră de joc, ce se rezumă mai mult la un tutorial, povestea începe să prindă contur cu adevărat, echilibrul excelent dintre gameplay și cut-scene-uri cinemactice împingând firul narativ într-un mod cât se poate de natural. Povestea este plină de personaje și situații amuzante și nu duce lipsa câtorva răsturnări de situație surprinzătoare, însă nu vă vom dezvălui mai multe despre ea. Vă rezervăm vouă plăcerea.

Pe scurt, Stubbs the Zombie este un joc ciudat și în același timp amuzant. Există ceva aparte în a interpreta rolul personajului negativ, fapt confirmat mai



ales la vremea lansării lui oficiale, când jocurile cu zombie nu erau la fel de răspândite ca azi. Stubbs the Zombie are la bază un concept original, materializat într-un joc distractiv de jucat. În plus, schema de control este ușor de înțeles, atacurile sunt intuitive, iar muzica și efectele sonore mai mult decât reușite. Este limitat într-o oarecare măsură, dar amuzant și provocator, iar în afara unor probleme minore ce țin de engine, nimic nu ar trebui să vă oprească din a-l juca.

Procesor 1.5 GHz
Memorie 256 MB RAM
Accelerare 3D 64 MB VRAM



08 ȘTIRI

SPECIAL

- 14 DE-A V-AȚI ASCUNSELEA
- 16 GAMEDEV: LECȚIA NUMĂRUL 3

BOARD GAMES

- 22 ARMAGEDDON EMPIRES

PREVIEW

- 24 DISNEY'S EPIC MICKEY
- 26 DEAD RISING 2

HANDS-ON

- 28 STARCRAFT II

REVIEW

- 32 S.T.A.L.K.E.R.: CALL OF PRIPYAT
- 42 ASSASSIN'S CREED 2 PC
- 46 ANNO 1404: VENICE
- 50 BIOSHOCK 2
- 58 SHATTERED HORIZON
- 60 ALIENS VS. PREDATOR
- 66 NEED FOR SPEED: NITRO

- 70 NBA LIVE 10
- 72 WHITE KNIGHT CHRONICLES
- 74 SIMON THE SORCERER 5: WHO'D EVEN WANT CONTACT?
- 75 NECROVISION: LOST COMPANY

indie

- 76 INDIE CPRGS

RETRO

- 78 CAESAR III

FREE2PLAY

- 80 MAKE SOMETHING UNREAL
- 82 MINI GAMES

HARDWARE

- 84 GADGETURI
- 88 TEST COMPARATIV - CAN YOU HEAR ME?
- 90 TESTE

LIFESTYLE

- 92 NEMIRA - ADÂNCURILE CERULUI DE VERNOR VINCE
- 92 FILM - UN PROFET
- 93 WWW.

Demo

Armageddon Empires/Avernium 6/
Flotilla / Rise of Prussia / Bounty
Arms / Hazard - The Journey of
Life/ Prometheus / The Ball

MODs

TheBall - Cahua (Unreal
Tournament 3) / The Haunted 3.0
Final (Unreal Tournament 3)

Media

Filme

Alpha Protocol / Blur / God of War III/
Halo: Reach / Just Cause 2/Mafia II/
Project Est / Pure Futbol /
Warhammer 40,000: Dawn of War 2
- Chaos Rising / Round 6 / Shank/
Prince of Persia: The Forgotten
Sands

Imagini

Crysis 2/Naghty Bear/Disciples III/
Fallout: New Vegas

Wallpaper

BioShock 2 / Star Trek Online /
Uncharted 2: Among Thieves

Screensaver

Aliens vs. Predator / Batman:
Arkham Asylum

Drivere

ATI Catalyst 10.1 / NVIDIA
ForceWare 196.21

Patch

Borderlands v1.30 / Mass Effect 2
v1.01

Antivirus

AVG Free Edition 9.0 Build
730a1834 / Trojan Killer 2.0.6.8

Freeware

7-Zip 4.65 / ATI TrayTools
1.6.9.1464 Beta / CCCP Codec
Pack/ OpenOffice.org 3.2.0 RC1 /
RivaTuner 2.24C / Totally Free
Burner 5.0 / Unreal Development
Kit

Shareware

DAEMON Tools Lite 4.35.5

EXTRA

The Spirit Engine 2 (joc full)
LEVEL DVD Finder

DVD HIGHLIGHTS

AVERNUM 6

Poveste fascinantă, sute de quest-uri, o mulțime de eroi și rase uni-
ce, toate adunate într-un RPG creat de o mână de oameni.



DEMO

THE HAUNTED 3.0 FINAL

Regele încoronat al modificărilor pentru Unreal Tournament 3 a
ajuns la versiunea finală. Mai mulți zombie, mai multă distracție!



MOD

HAZARD - THE JOURNEY OF LIFE

Hazard, ex mod pentru UT3, este un joc filozofic ce pune accentul
pe explorare și puzzle-uri. E mai greu de explicat - merită încercat.



DEMO

ROUND 6

Un excelent filmuleț CG inspirat de un joc fictiv ce va rămâne pen-
tru totdeauna la stadiul de trailer cinematic. Superb.



FILM

THE BALL

Grafică de zile mari, puzzle-uri și mecanică de joc interesante într-un
joc care, la fel ca și Hazard, a luat naștere sub formă de mod
pentru UT3.



DEMO

MAFIA II

Îndelung așteptat, amânat și reamânat, Mafia II nu pare că va fi de
lepădat.



FILM

EXTRA



THE SPIRIT ENGINE 2 (JOC FULL)

The Spirit Engine 2 este un RPG bidimensional foarte
simpatic, ce vine cu o temă vizuală mult îmbunătăți-
tă față de original, o nouă lume, un nou engine și o
experiență de joc deosebită. Mai mult, The Spirit
Engine 2 se prezintă la apel în versiune completă.

Interfața DVD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 și o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât și sub Windows NT/2000/XP.

Din cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme la funcțio-
narea interfeței și a aplicațiilor. Programele care au intrat în componența LEVEL DVD au fost testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, redacția
nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a software-ului și nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune
produse.

DVD-ul LEVEL a fost verificat împotriva virusilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky Labs Anti-Virus 3.5 (furnizat de Kaspersky Lab - Rusia)
și BitDefender Professional 6.3 (furnizat de Softwin).

Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe DVD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.

Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă.

ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfeței DVD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biți și
folosirea opțiunii Small Fonts!

NOTĂ

www.level.ro

Windows®. Viața fără limite.
ASUS recomandă Windows 7.



REPUBLIC OF
GAMERS

IGNITE TRUE-TO-LIFE BATTLES ASUS SERIA G

Cu un design ce înfățișează reminiscențe futuristice ale unui robot războinic, ASUS G60Jx desfășoară o serie
completă de armament tehnologic pentru a-ți oferi un puternic avantaj. Luptă împotriva forțelor întunericului cu
tastatura chiclet iluminată și micșorează timpii de reacție cu reflexe rapide. Lovește înainte ca inamicul să reacționeze
datorită tastelor de gaming dedicate. Tehnologia superioară EAX™ oferă o experiență cât mai apropiată de realitate
și sunet CMSS surround iar împreună cu boxe Altec Lansing® premium poți simți fiecare pas nevăzut al inamicului.
Echipat cu procesor Intel® Core™ i7-720QM, ASUS G60Jx vine de asemenea cu placă video NVIDIA® GeForce™
GTS 360M ce dispune de tehnologia PhysX™ pentru un realism fizic în timpul jocului cât mai autentic. Bucură-te de
nou ASUS G60Jx astăzi. Ai să descoperi că
realitatea virtuală tocmai a devenit mult mai reală.



NEW



Faster.
Smarter.

Intel, logo-ul Intel, Intel Core și Core Inside sunt mărci înregistrate ale Intel Corporation în Statele Unite și în alte țări.



WARNER BROS IESE LA CUMPĂRĂTURI

Warner Bros. își continuă campania de expansiune în industria jocurilor video și ne informează că a achiziționat studiourile Rocksteady care, în colaborare cu Eidos, ne-au oferit anul trecut Batman: Arkham Asylum. Bineînțeles că WB nu a ieșit la cumpărături doar de dragul de a cheltui niște bani, pentru că, dacă vă mai amintiți, spre finele anului trecut, Warner a cumpărat de la Eidos drepturile pentru Arkham Asylum 2. Astfel, după cum au sugerat și reprezentanții celor două companii, planul lor este acela de a ne oferi noi jocuri ce îl au în prim plan pe omul lilic, dar și altele bazate pe cunoscutele brand-uri Warner Bros. Nu putem decât să le urăm baftă și spor la treabă și să sperăm că această colaborare ne va aduce jocuri cât mai bune.

SPLIT/SECOND ÎN MAI

Disney Interactive Studios și Black Rock Studio ne informează că jocul de racing Split/Second va fi lansat pe 18 mai în SUA și pe 21 mai în Europa, pentru PC, PS3 și Xbox 360. Jocul a primit și un nou nume și va fi cunoscut de acum înainte ca Split/Second: Velocity.



LANSARE ALPHA PROTOCOL

După ce l-au amânat de două ori până acum, SEGA și Obsidian Entertainment au hotărât o nouă dată de lansare pentru action RPG-ul Alpha Protocol. Inițial, jocul trebuia lansat în luna februarie a anului trecut, apoi a fost reprogramat pentru luna octombrie, după care a fost amânat din nou. Acum producătorii au decis că jocul va fi lansat în luna mai. Primii care îl vor primi vor fi australienii pe 27 mai, apoi va ajunge și în Europa pe 28. În SUA va fi lansat pe 1 iunie.



BUNDLE SPLINTER CELL: CONVICTION

Microsoft a anunțat că pregătește un pachet special pentru versiunea de Xbox 360 a jocului Splinter Cell: Conviction. Acesta este intitulat Splinter Cell Conviction Special Edition Bundle și va conține ediția standard a jocului, un hard de 250 GB și două controller-e wireless. Microsoft va lansa acest bundle la începutul lunii aprilie în America de Nord, Europa, Australia și Noua Zeelandă. Splinter Cell: Conviction va fi lansat pe 13 aprilie în SUA și pe 16 aprilie în Europa, deci probabil că pachetul va fi lansat tot în aceeași perioadă.



LARA CROFT AND THE GUARDIAN OF LIGHT

LARA CROFT RELOADED

Square Enix și Crystal Dynamics au anunțat că vor lansa anul acesta un nou joc al căruia personaj principal va fi vestita domniță Lara Croft. Dar de data aceasta titlul jocului nu va mai avea în componența sa cele două cuvinte care au consacrat-o pe tânăra aventurieră, deci... adio Tomb Raider. Noul joc se va numi Lara Croft and the Guardian of Light, va fi un action izometric și va fi lansat în vara acestui an doar prin sistemele de distribuție digitală. Lara Croft and the Guardian of Light ne va oferi șase ore de joc în doi (co-op) la prețul de 15 dolari.



TEST DRIVE UNLIMITED 2 - ANUNȚAT

Atari ne informează că ne pregătește Test Drive Unlimited 2. Jocul va fi dezvoltat de Eden Games și va fi lansat la toamnă pentru PC, PS3 și Xbox 360. Va oferi din nou opțiunile de personalizare a mașinilor și a personajului, dar spre deosebire de predecesorul său, TDU2 va include un sistem de damage al mașinilor, ciclul zi/noapte și efecte meteo.

CD MEDIA PREIA DISTRIBUȚIA DISNEY INTERACTIVE, SQUARE ENIX/EIDOS, KONAMI ȘI KOEI

CD Media, proprietarul Best Distribution, a devenit distribuitor oficial al publisherilor Disney Interactive, Square Enix/Eidos, Konami Digital Entertainment, Koei și Black Bean Games.

Publisherii dețin un portofoliu extins de titluri și francize ca Toy Story, Hannah Montana, High School Musical (Disney Interactive), Final Fantasy, Batman Arkham Asylum, Tomb Raider (Square Enix/Eidos), Pro Evolution Soccer – pe platforma Xbox360 și PC – (Konami), Ninja Gaiden, Dynasty Warriors (Koei), WRC2010, SBK 09 (Black Bean Games), produse care consolidează poziția deținută de CD Media ca lider de piață în țările din sud-estul Europei.

Spiros Jamas, CEO al CD Media: „Noi urmărim consolidarea strategiei pe piața de jocuri video din Grecia și sud-estul Europei; vrem să avem acces la toate genurile și formatele. CD Media este deja distribuitor oficial în Grecia și în alte țări din sud-estul Europei pentru Ubisoft Entertainment, Blizzard Entertainment, Take2 Interactive, Capcom, Microsoft și 1C Publishing. Conjunctura actuală ne oferă ocazia să inițiem parteneriate cu lideri mondiali din zona jocurilor video ale căror produse se bucură de poziții bune în topul vânzărilor. Suntem încrezători că acest acord se va dovedi productiv pentru toți.”

OFERTĂ LIMITATĂ

www.chip.ro/librarie

ABONEAZĂ-TE pe UN AN la revista preferată și ai:

CARTEA
LA CEL MAI MIC PREȚ

CHIP DVD 112.5 lei
CHIP CD 72.0 lei
LEVEL 119.0 lei
PC-Practic 75.0 lei
FOTO VIDEO 95.0 lei



www.chip.ro/librarie

OFERTĂ LIMITATĂ

ABONEAZĂ-TE pe UN AN la revista preferată și ai:

CARTEA
LA CEL MAI MIC PREȚ

CHIP DVD 112.5 lei
CHIP CD 72.0 lei
LEVEL 119.0 lei
PC-Practic 75.0 lei
FOTO VIDEO 95.0 lei



PRINCE OF PERSIA THE FORGOTTEN SANDS

THE FORGOTTEN SANDS PENTRU PC - AMÂNAT

A anunțat în luna decembrie a anului trecut, Prince of Persia: The Forgotten Sands trebuia lansat în luna mai concomitent cu premiera filmului Prince of Persia: Sands of Time. Însă, se pare că Ubisoft s-a răzgândit și a împins data de lansare în iunie. Deocamdată această amânare se aplică doar versiunii de PC a jocului, cea pentru console fiind neafectată și probabil că va sosi în mai.

MAFIA IEPURAȘILOR. ISTORISIRE CU TÂLC

Dacă cineva ne-ar fi întrebat care este legătura dintre gangsterii anilor '50 și revistele Playboy de atunci, i-aș fi răspuns probabil că nenea Hefner cotiza cu o parte din încasări și cu un braț de reviste la băieții veseli de la colț, ca să nu se trezească peste noapte că i-a luat foc editura. Și probabil că aș fi avut dreptate. Acum însă, la acel răspuns aș mai adăuga și Mafia 2. De ce? Păi se pare că 2K Games și Playboy au pus de-o colaborare. Mai exact, producătorii ne-au informat că peste 50 de ediții ale revistei din anii '50 vor putea fi colecționate în joc. Au luat această decizie tocmai pentru că acțiunea jocului se desfășoară exact în perioada în care Playboy și-a făcut apariția prima oară pe tarabele vânzătorilor de presă și pentru că astfel vor aduce un plus jocului la capitolul rafinament.

Christoph Hartmann, președinte 2K Games: „În timp ce majoritatea jocurilor cu gangsteri pun accentul numai pe acțiune, firul narativ al jocului Mafia 2 cuprinde elemente ce evocă atmosfera sofisticată a acelei perioade. Prin parteneriatul cu Playboy putem adăuga un element unic de autenticitate jocului cu ajutorul imaginilor de epocă ale revistei, care ilustrează puternica influență pe care a avut-o Playboy asupra culturii și atitudinii acelei generații.”

Jimmy Jellinek, director editorial Playboy: „Acțiunea din Mafia 2 se petrece exact în perioada în care Playboy și-a făcut apariția pe piață, iar atitudinea și stilul personajelor din joc reflectă întocmai conținutul primelor ediții ale revistei. Suntem încântați să aducem jocului acel element de autenticitate, neegalat în categoria publicațiilor pentru bărbați.”

Și poate n-ar strica să aflați că Mafia 2 a suferit o nouă amânare. Astfel, așteptarea se va prelungi până spre sfârșitul lunii octombrie cel mai târziu. Deși se intenționa o lansare în luna iulie, producătorii au decis să extindă termenul pentru intervalul 1 august - 31 octombrie. Ceea ce ne face să credem că, până acum, producătorii au primit doar oferte/deadline-uri care pot fi refuzate.



EPIC FAIL

Și pentru că puțin cancan n-are cum să ne strice, vă vom delecta cu o povestioară gangsta. Într-o seară, echipa de producători de la IllFonic a avut parte de o experiență nu tocmai plăcută. Lângă clădirea în care este situat studioul lor din Denver se află un magazin de plante etnobotanice, care fusese vizitat de curând de niște oameni nu tocmai binevoitori. În timp ce băieții de la IllFonic lucrau de zor la jocul Ghetto Golf, o alarmă a fost declanșată. În câteva minute, au ajuns la fața locului și polițiștii pregătiți să împiedice ceea ce s-a presupus a fi o spargere.

Din păcate, pentru cei trei băieți de la IllFonic lucrurile au luat o turnură neașteptată. Probabil din prea mult exces de zel, polițiștii i-au somat pe cei trei, i-au poftit frumușel afară din clădire, le-au pus cătușele și au așteptat liniștiți sosirea unui alt echipaj. După ce acesta a sosit, polițiștii au aflat cu stupefație că au greșit adresa, așa că au fost nevoiți să-i elibereze pe producători. Ghetto Golf indeed...

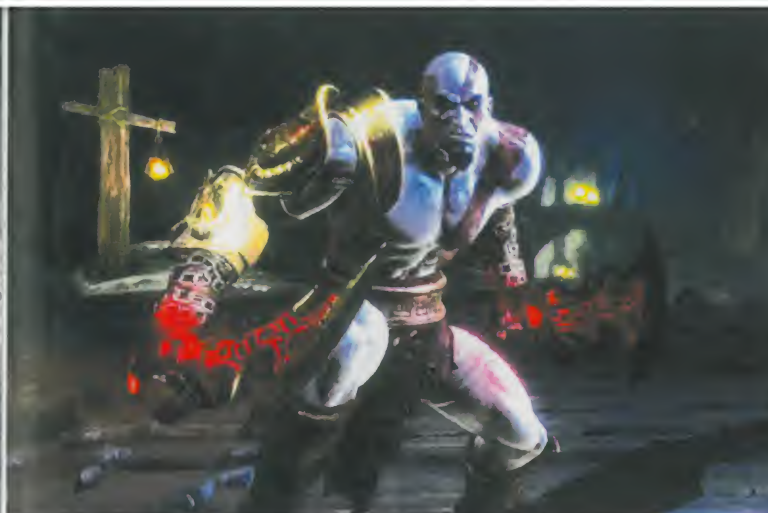
PROJECT E:ST



Compania coreeană NHN Corporation împreună cu producătorul Polygon Games va lansa un fantasy MMORPG cu temă asiatică, realizat cu ajutorul engine-ului marca Crytek, CryENGINE 2. MMO-ul se numește Project E:st și va fi lansat în Coreea, dar și în celelalte teritorii, inclusiv Europa și SUA. Deocamdată nu a fost dezvoltată o dată de lansare, dar producătorii au menționat că anul acesta jocul va intra în stadiul de beta test.

JAGGED ALLIANCE 3 [(RE)RE]ANUNȚAT

Doar eu și S3-ul meu de 1,5 MB știm prin câte-am trecut ca să pot juca Jagged Alliance 2, unul dintre cele mai bune TBS-uri care mi-au mâncat megabaiții și zilele. Din nefericire, povestea lui Jagged Alliance 3 începe să capete un iz stătut de telenovela și încă nu sunt sigur dacă ar trebui să mă bucur cum se cuvine la auzul veștii că sequel-ul unuia dintre jocurile mele de suflet și-a schimbat din nou producătorul. După ce a trecut prin mâna a două studiouri rusești - MiST Land South (păcătoșii voiau să-l facă Real Time) și Akella (care trebuiau să-l livreze în 2010, dar au oprit producția în decembrie 2009) - Jagged Alliance 3 a ajuns pe mâna nemților de la bitComposer. Care plănuiesc să-l lanseze (teafăr și nevătămat de marketing, sper eu) cândva în anul 2011. Poate a treia oară e cu noroc pentru al treilea joc dintr-o familie care, dacă trăiam într-o lume mai bună, acum ar fi trebuit să numere pe puțin șapte sau opt membri.



44 DE MILIOANE PENTRU GOD OF WAR III

John Hight, directorul departamentului de dezvoltare al produselor de la Sony, a dezvăluit, într-un interviu pentru GiantBomb, că întreg procesul de dezvoltare a jocului God of War III a subțiat bugetul companiei cu 44 de milioane de dolari. Culmea e că, tot după spusele acestuia, s-au încadrat și în buget. Suntem curioși care a fost suma alocată inițial pentru realizarea jocului. Și când te gândești că gemenii Oliver au crezut că le-a pus Dumnezeu mâna-n cap când au primit 10000 de lire sterline pentru Super Robin Hood...

ACTIVISION TAIE ÎN CARNE VIE

Bobby Kotick Este afaceristul perfect. Compania condusă de preacinstitul Kotick, bătrâna Activision, se află în centrul atenției de o bucată bună de timp. Asemenea vehiclor poțiuni „distribuite” în Vestul Sălbatic de niște indivizi nu cu foarte mult diferiți de ilustra sa persoană, jocurile produse sub atenta sa supraveghere opresc cheliea prematură, vindecă impotența, cresc fertilitatea juncanelor, calmează stomacul și crampele menstruale. Dar, cel mai important, se vând în draci. Mai ales un anume shooter modern care a atins luna aceasta 25 de milioane de jucători unici. Și aceștia sunt doar cei cinstiți, care-l joacă online. Nici nu-mi vine să mă gândesc câți l-au piratat în semn de protest împotriva DRM-ului, Decalogului, invaziei Tibetului și defrișării pădurii amazoniene.

Ei bine, acest individ absolut indispensabil unei societăți sănătoase, susținut de o haită de avocați (și ei o specie fără de care am fi rămas în întuneric încă o mie de ani) și de vreo câțiva gealați trimiși în recunoaștere, i-au concediat cu mare circ pe doi dintre „ofițerii” de bază ai Infinity Ward, Jason West (Chief Technology Officer) și Vince Zampella (Chief Creative Officer). Reamintim că acești indivizi suspecti, acuzați de însubordonare și interogați într-o cameră de conferințe fără ferestre timp de șase ore, sunt doi dintre fondatorii companiei Infinity Ward, care i-a adus Activision-ului peste un miliard de dolari. Se presupune că West și Zampella au făcut ochi dulci altui distribuitor cu greutate și, de aceea, au trebuit înlăturați de la volanul mașinii de bani a Activision-ului. Cei doi au contraatacat cu un proces și toată povestea s-a transformat într-un imens circ care mi-a amintit că hobby-ul meu cel mai scump e la mâna unor asemenea indivizi. Chestiune foarte deprimantă, de altfel. Păcat, dar se pare că așa funcționează afacerile. În fond și la urma urmei, acest individ a preluat o companie falimentară și a transformat-o în gigantul de astăzi...

SE VOR LANSA

Splinter Cell: Conviction	PC, X360	Ubisoft
Super Street Fighter IV	PS3, X360	Capcom
No More Heroes 2: Desperate Struggle	Wii	Rising Star Games
Sam & Max: The Devil's Playhouse	PC	Telltale Games

JOCUL ANULUI 2009 VOTUL CITITORILOR

- SHOOTER
CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2
- STRATEGIE
EMPIRE: TOTAL WAR
- RPG
DRAGON AGE: ORIGINS
- ACTION
X-MEN ORIGINS: WOLVERINE
- ACTION-ADVENTURE
BATMAN: ARKHAM ASYLUM
- ADVENTURE
TALES OF MONKEY ISLAND
- FIGHTING
STREET FIGHTER IV
- MMO
AION: THE TOWER OF ETERNITY
- SIM AUTO/MOTO
NEED FOR SPEED: SHIFT
- ARCADE AUTO
COLIN MCRAE: DIRT 2
- EXPANSION
KING'S BOUNTY: ARMORED PRINCESS
- SIM SPORTIV
FIFA 10
- MANAGER SPORTIV
FOOTBALL MANAGER 2010
- INDIE
MACHINARIUM
- PLATFORM
PRINCE OF PERSIA
- SIM
THE SIMS 3
- PUZZLE
BRAID
- PARTY IN THE HOUSE
GUITAR HERO 5

JOCUL ANULUI 2009 CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2

BATTLEKON 2010

BĂTAIE, BĂTAIE!

În perioada 13-14 martie, în incinta Centrului Musashino din Brașov a avut loc prima convenție de „fighting games” din România, organizată de 4H. Evenimentul a avut ca scop susținerea și popularizarea primelor concursuri (semi)profesionale de profil, iar jocurile principale în care și-au arătat, cu mic, cu mare, îndemânarea au fost Tekken 6, Guilty Gear, Virtua Fighter 5, Soul Calibur IV, Street Fighter IV, King of Fighters și UFC 2009. Ca platformă de joc a fost aleasă consola Xbox 360, cel mai des utilizată într-un astfel de context chiar și în redacția LEVEL, de unde reiese ori că se împacă mai bine cu jocurile de profil, ori este mult mai răspândită. Oricum ar fi, evenimentul a fost o reușită. Amatori care să-și împartă în siguranță pumni și picioare au fost des-

tui, atmosfera din prima zi fiind presărată cu chiote, strigări la apel și icnete dinspre televizoare. Din partea LEVEL, Mr. Black a fost prezent la fața locului pe toată durata evenimentului și mare ne fu mirarea când am aflat că vâlganul nostru nu numai că a concurat (naiba știe cum de l-au lăsat), ba chiar a și intrat în într-o semi-finală. Noroc că nesăbuița lui nu l-a privat pe cel mai bun din sală la Tekken 6 de podium, căci ar fi fost păcat să plece acasă cu mâna goală.

Ziua a doua a fost mai lejeră, cu mai puțină înghesuială, și a culminat cu o proiecție video care le-a făcut tuturor cunoștință cu istoria jocurilor de cafeală. La final, toată lumea a plecat fericită. Organizatorii și-au atins scopul, „bătăușii” și-au făcut norma, iar Mr. Black s-a întors la capturile cu BogdanS din redacție. Tekken 6 refuză cu încăpățănare să zboare din consolă. Cu BattleKon ne vom revedea în 2011, într-o sală mai mare. Mr. Black așteaptă cu nerăbdare.



AI-MAS Winter Olympics

PRIMUL EVENIMENT DE AMPLUARE DEDICAT DOMENIULUI INTELEGENȚEI ARTIFICIALE DIN ROMÂNIA, LA FINAL

27 februarie 2010 a fost o zi plină la Facultatea de Automatică & Calculatoare, în AI-MAS Village. Tema evenimentului, inteligența artificială, a atras o mulțime de persoane din întreaga țară. Lumea a venit să vadă roboții line-followers care s-au întrecut într-un spațiu special amenajat în holul facultății, să viziteze standurile universităților partenere, ce au prezentat soluții din domeniul



intelenței artificiale, și să facă un tur al platformei de asamblare multi agent din facultate. Studenții interesați au putut chiar să interacționeze direct cu reprezentanții companiilor partenere (Facebook a fost o adădire interesantă), de la care au primit materiale promoționale și au aflat mai multe despre modul în care este implicată inteligența artificială în produsele lor software – programele antivirus, de exemplu. A existat chiar și un workshop în cadrul căruia participanții au pus sau au răspuns la întrebări de profil, însă competiția Crafting Quest ne-a interesat, recunoaștem, cel mai mult.

Crafting Quest este un joc de strategie ce implică mai multe probleme clasice de AI (planificare, explorare vs. exploatare, predicție etc.) prin care s-a dorit punerea la încercare a gradului de inovare al concurenților. S-a pus la dispoziție o hartă pe care doi jucători puteau controla trei personaje cu diferite abilități, iar scopul jocului a constat în acumularea unui punctaj cât mai mare, construind diferite obiecte cu ajutorul resurselor găsite pe hartă, într-o limită de timp. După o întrecere acerbă, câștigător al rundei finale și al marelui premiu în valoare de 1.000 de euro a fost desemnat Răzvan Pistolea (Dummies), student la UPB, anul 4 în cadrul Facultății de Automatică & Calculatoare, a cărui soluție s-a dovedit a



fi, ei bine, cea mai „inteligentă”. Asta în ciuda faptului că nu a pornit ca favorit. De menționat că SDK-ul pe baza căruia jucătorii și-au construit soluțiile a fost realizat chiar de către organizatori.

La final, toată lumea a fost de acord că prima ediție a AI-MAS a fost un succes, organizatorii încheind ziua cu un after-party, o sesiune de karaoke și pizza. Surprinzător, însă, de la eveniment au lipsit producătorii autohtoni de jocuri, primii la care te-ai fi gândit că ar avea ceva de spus despre inteligența artificială ce le animă producțiile. Noi am fost acolo și ne-am simțit foarte bine.

Pentru mai multe detalii despre prima ediție a AI-MAS Winter Olympics, imagini, descrieri ale competițiilor organizate în cadrul acesteia și multe altele, vizitați www.aiolympics.ro.

AU COMPLETAT chestionarul LEVEL ȘI AU CÂȘTIGAT: abonamente, reviste, jocuri

Abonament LEVEL pe 6 luni

1. Dumitran Andrei, loc. Cocorăștii Mislui
2. Cirjan Vasile, loc. Craiova
3. Bulujeana Robert, loc. Deva
4. Davidescu Constantin, loc. Craiova
5. Guta Radu, loc. București
6. Micsa Bogdan, loc. Lugoj
7. Iancu Ionuț, loc. Botoșani
8. Popa Andrei Alexandru, loc. Constanța
9. Șerban Gabriel, loc. București
10. Daroi Alin, loc. Bucecea
11. Ivanciu Sebastian Vlad, loc. Ploiești
12. Ancuta Ștefan, loc. Cobadin
13. Văduva Răzvan, loc. București
14. Mustăța Mircea Ștefan, loc. Miercurea Ciuc
15. Mierluș Sorin, loc. Constanța
16. Buldi Robert – Pavel, loc. N. Bălcescu
17. Cotescu Liviu, loc. București
18. Geamănu Valentin, loc. Râmnicu Vâlcea
19. Silasi Teodor Sorin, loc. Cluj Napoca
20. Rațiu Sebastian, loc. Brașov

Revista CHIP Special Windows 7

1. Găvan Liviu Alexandru, loc. Galați
2. Puia Gabriel, loc. Constanța
3. Mărginean Valentin, loc. Timișoara
4. Ducariu Adrian, loc. București
5. Ciorba Alexandru – Adrian, loc. București
6. Olariu Dan Andrei, loc. Roman
7. Tirhoaca Mădălin, loc. Aldeni Cernătești
8. Simon Istvan, loc. Valcau de Jos
9. Merean Florin – Emanuel, loc. Hatagel
10. Gellert Zoltan, loc. Bocsă
11. Goga Octavian Călin, loc. Bistrița
12. Ciunda Viorel Andrei, loc. București
13. Lorincz Robi, loc. Satu Mare
14. Roscov Cătălin, loc. Vidra
15. Caraivan Mihnea, loc. Buzău
16. Iuga Ștefan Ciprian, loc. Prejmer
17. Pricop Lucian, loc. Timișoara
18. Sandu Ion, loc. Stălpeni
19. Popovici Cristian, loc. Ocna Șugatag
20. Soare Alexandru, loc. București

Joc Trackmania

1. Samson Mihai, loc. Horpaz
2. Nagy Șerban, loc. Craiova
3. Plugaru Gabriel, loc. Galați
4. Păunescu Paul Liviu, loc. București
5. Durbalău Radu – Andrei, loc. Constanța

Joc GuildWars

1. Bucerzan Cristian, loc. Alba Iulia
2. Stroe Bogdan Alexandru, loc. București
3. Falcutescu Cristian Gabriel, loc. Târgoviște
4. Cenușă Iulian, loc. Putna
5. Mirea Ionuț, loc. Brăila

Joc Flatout

1. Ion Gabriel Laurențiu, loc. Cozieni
2. Voicu Ștefan, loc. Brăila
3. Caluser Tiberiu, loc. Miercurea Ciuc
4. Doroftei George, loc. București
5. Radu Matei, loc. București

Premiile vor fi expediate prin poștă câștigătorilor, la adresa indicată în chestionar.

OFERTĂ LIMITATĂ

ABONEAZĂ-TE pe UN AN la revista preferată și ai:

CHIP DVD 150.0 lei **112.5 lei** **CHIP** CD 95.0 lei **72.0 lei** **LEVEL** 180.0 lei **119.0 lei** **PC-Practic** 96.0 lei **75.0 lei** **FOTO VIDEO** 120.0 lei **95.0 lei**

UN JOC COMPLET LA CEL MAI MIC PREȚ



Pentru ca tu să obții fotografii spectaculoase îți oferim



84 de pagini cu și despre fotografie



Librăria **CHIP** ONLINE.ro

Comandă online revista pe www.chip.ro/librarie

JOCURI CU UMBRE

SERIA THIEF



M-am săturat până și eu să laud această serie, dar întrebați pe oricine suficient de inteligent încât să se lege la șireturi fără să-i curgă sânge din nas. Un trendsetter din multe puncte de vedere, de la care

cam toate celelalte jocuri cu strecurici fie au învățat ceva, fie au de învățat ceva. Cuvintele sunt de prisos – prețurile de gumă turbo vă vor încuraja să încercați cel puțin o plimbare pe partea neiluminată a străzilor.

SERIA SPLINTER CELL



Spionaj, asasinat, diplomație și alte dispozitive de câscat semnate Tom Clancy. Doar că (în mod ciudat), Splinter Cell n-a făcut pe nimeni să caște – doar dacă i-a fost somn după ce nu s-a putut dezlipi de monitor nici ca să bage cornu-n pernă. Recomand primele trei jocuri mai presus de restul, iar turnura recentă către acțiune s-ar putea să îndeparteze puțină zeamă pe care o are această ciorbă reincalzită de prea multe ori. Dincolo de ridicolul mult-discutat al unui superinjaspiu cu ditamai lanternele verzi pe golovan, Splinter Cell chiar produce senzația de strecurare și stealth.

SERIA HITMAN



Cu sușuri și co-borășuri, Hitman are totuși sub centură câteva scene și niveluri care m-au marcat profund. Bucurându-se pe alocuri de sensibilitatea europeană a băieților de la lo, arhitectura bine creată a variilor zone de pe glob se încolățește în jurul unui level design imaginativ, plin de obiecte banale care se pot dovedi cât se poate de letale dacă ai o minte suficient de diabolică. Rezolvări multiple pentru fiecare misiune, arsenaluri generoase pentru cei care cred că subtilitatea este o mâncare exotică și o telenovelă al cărui protagonist este încadrat la raionul „mezaluri” de către ceafa tatuată – Hitman cu siguranță are personalitate. Singura întrebare este dacă veți iubi sau veți urî jocul.

SERIA METAL GEAR SOLID



Niponii au nutrit dintotdeauna o afecțiune bolnăvicioasă față de roboți giganti (de unde și titlul seriei), partizani anti-guverne fictive și androizi cu ochi de pokemoni.

Combinând toate aceste elemente într-un context destul de decadent, Metal Gear Solid se bucură de un pedigree izvorât de când imi făceam drum prin placentă spre spații mai largi și a fost îmbunătățit notabil până la ultimul titlu: Guns of the Patriots, unul din cele mai bune motive să vă achiziționați un PlayStation 3.

BATMAN: ARKHAM ASYLUM



Cam 33% din joc înseamnă strecurare. Știu, nu trebuie să fi matematician pentru a concluziona că 66% din timp vei face alte lucruri. Cu toate acestea, vă asigur că bataia și puzzle-urile nu sunt insuportabile și, când vine vorba de secvențele de stealth, sunt interesante, chiar dacă sunt minimaliste. Nu dispuneți de foarte multe trucuri, iar obstacolele sunt destul de simple, dar challenge-urile prin care trebuie să imobilizați toți inamicii dintr-o cameră într-un timp cât mai scurt pentru a bate concurența adaugă o dimensiune interesantă clasicului strecurat.

MANHUNT



Experimentul stealth de la Rockstar este unul extrem de violent și deloc recomandat celor slabi de inimă sau conservatorilor convingși. Acestea fiind spuse, un condamnat la moarte înregistrat pe CCTV nu se va sfîșia niciodată să se folosească de cele mai impuțite alei pentru a-și surprinde adversarii și a-și revizita în cele mai scurte timpuri posibile. Mult mai simplu decât titlurile menționate deasupra, Manhunt are totuși o calitate primă jumătate de joc foarte atmosferică și interesantă, iar izvorul nesecat de mișcări fatale de la dispoziția protagonistului vă va satisface cu siguranță.

DE-A V-AȚI ASCUNSELEA

Nu toți avem masculinitatea debordantă demnă de reclame italienești care să ne determine să rupem cămașa de pe noi când vine o gorilă cu bărbie pătrată, înarmată cu o rangă și rânjește larg, gândindu-se ce Jackson Pollock mișto o să compună fluidele noastre corporale zvâcnite ca un spray pe pereții din jur. Sigur, primul instinct al unei gazele surprinse de botul salivând al unui leu este să-și la picioarele la ghiozdan și să fugă mâncând savana, dar cu toții i-am văzut soarta în reluare pe Animal Planet de suficiente ori încât să ne dăm seama că urmărirea are șanse mari să nu se termine cu urale din tribunele erbivorelor.

Avem o gazelă. Cum procedăm? Păi, 47 ar îmbrăca mintenaș blana vreunui leu din apropiere și s-ar apuca să ragă convingător, determinând carnivorul lihnit să renunțe la ideea potențial canibală. Old Snake s-ar recolora după textura plantelor din jur și ar sta liniștit în iarbă, studiind stoic ruta de patrulare a leilor din jur. Batman ar căuta un baobab în formă de gargui și s-ar piti răbdător deasupra leului rămas perplex. Garrett ar trage meticulos o săgeată plină de apă nesfîșită către Soare, rugându-se ca Becul Căii Lactee să nu fie alimentat pe cale electrică. Paul Policarp, desigur, ar arunca vreo trei zaruri cu douăzeci de fețe, rozându-și frenetic unghiile și sperând romantic la un rezultat care să învingă check-ul de percepție al dihaniei infometate.

Totți acești indivizi, fie ei spioni, pungași, asasini sau colaboratori pitorești ai revistelor de divertisment

digital știu o treabă: când dușmanul nu beneficiază de degete opozabile și deci nu poate avea în dotare o lanternă funcțională, în cele din urmă se va retrage cumințte printre liane. Laitmotivul „omului invizibil” e unul pe care îl întâlnim într-o grămadă de jocuri, în unele cazuri fiind chiar motivul pentru care belim ochii la monitor în loc să ieșim din beci, în vasta lume reală, plină de minuni feciorelnice cum ar fi alcoale nesorbite sau reprezentantele sexului frumos... și isteric.

În umbra vechiului castel...

Pentru a ne putea juca de-a orice, avem nevoie, evident, de o convenție. Un individ mereu invizibil n-ar întâlni vreun fel de provocare din partea dușmanului și drept urmare ar fi cel puțin dubioasă etichetarea experienței drept „joc”. În cazul mecanicii de stealth, convenția e simplă: trebuie să eviți detecția, pericolul fiind reprezentat de văzul, auzul sau metode fantasmagorice de detecție din partea adversarului.



Salut! Eu sunt... ăăă...
Omul cu Șobolani



THIEF: DEADLY SHADOWS

de strecurare, pentru că, prin definiție, o mare parte din ceea ce faci este explorare. Fiecare colț poate ascunde un potențial pericol, fiecare debara poate fi încărcată de comori. În acest gen de jocuri, dacă pui doar paralelipipe cap la cap, experiența va fi mult mai afectată decât într-un shooter frenetic, în care nu se pune accentul pe observare și nu te miști ca un manechin pe podium. Apoi, natura mediului de „strecurare” trebuie adaptată: evident că n-o să stai să dădăi ca Ștefan la poartă lamentându-te despre invazia orientalilor cu șaorme și bijuterii ostentative. Canalizările, aerisirile sau tunelurile secrete devin la un moment dat un peisaj familiar, dar nu ajung texturile pentru a le randa convingător. E nevoie ca o canalizare să arate a canalizare din toate punctele de vedere, iar prin asta nu mă refer la aligatori ador-miți pe margine.

Unelte borfașului neprins sau cum să nu apari la știri

Mi s-a părut mereu că a avea un HUD care îți arată exact cât zgomot faci, dacă miroși a iasomie sau bălegar și unde exact se află pericolul este echivalentul unui barometru în pantaloni în momentul în care intri pe neașteptate în vestiarul fetelor dintr-un puf nemțesc. Probabil din cauza asta am și preferat dintotdeauna Thief lui Splinter Cell. Unele lucruri trebuie să se lege logic, să tragi concluzii fără să ți se dea informații detaliate despre vremea de afară de parcă ai fi un prim-ministru prea mic de statură ca să tragă jaluzelele.

BATMAN: ARKHAM ASYLUM



„And my soul from out that shadow that lies floating on the floor/
Shall be lifted - nevermore!”

Dar când vine vorba de instrumente cu care să îți croiești drum prin împărăția beznii, sunt de părere că orice îmbogățește experiența e bine-venit în arsenalul micului pungaș. În seria Thief, torcele pot fi stinse cu ajutorul unor săgeți cu apă, podelele de metal pe care inadvertent vei face mai mult zgomot ca un dansator de step ce calcă pe broaște pot fi împietrișate cu mănunchiuri de mușchi silențioși, iar grenadele primitive care împrăștie mai multă lumină ca ochii negri ai gagicii lui Blaga sunt chestii pe care nu le voi uita nici atunci când, cuprins de senilitate și alte boli ale ramolirii bătrânești post-25 de ani, voi renunța definitiv la jocurile video.

În capătul opus al spectrului spațiu-timp, Old Snake sau Sam Fisher pot folosi roboței, fibră optică, night vision și o grămadă de alte scule de breloc elvețian. Nu lăsați însă aparențele să vă înșele – indiferent câte circuite sau leduri strălucitoare conțin jucăriile voastre, vor servi întotdeauna acelorași scopuri: analizarea terenului înainte de a-l străbate, distragerea oponenților sau înlesnirea strecurării în spații nefavorabile.

În multe titluri cu specific și de altfel și în realitate, dacă vă hotărâți că nu sunteți în stare să prosperați în cadrul legii, veți avea de înfruntat cel mai vechi dușman

METAL GEAR SOLID 4



Cred că te-au zărit, Nicușoare...

al oaspeților nepoțiți: lacătul. În unele cazuri e vorba de un minigame de precizie, în altele un quicktime event și câteodată doar o animație lungă, tensiunea fiind accentuată de pașii tot mai apropiați ai unei gărzi înarmate.

SPGs

Rogue este una din clasele definitorii pentru un RPG care se respectă. De la clasicele jocuri DnD și până la „tuse ostentativă” capodoperele celor de la Bethesda, poți să fii sigur că în majoritatea joacelor de rol poți impersona un tâlhar invizibil care nu se sfiște să își îngroape degețelele în buzunarele altora. De cele mai multe ori, detectarea ține de șanse, poziția ta față de „fața” oponenților și anumite statistici ale personajului. Rolul pungașilor în jocurile de rol este în majoritatea cazurilor single-target DPS, melee debuffing și dezarmarea capcanelor sau a lacătelor.

Strecurarea e ceva mai impersonală aici, în principiu pentru că regulile expunerii nu coincid cu indicii vizuali, ci adeseori cu cifrele și matematica din spatele vâ-lului grafic. Cu toate astea, Yoshino din Baldur's Gate II și protagonistul lui World of Warcraft, Kishkumen, sunt personaje iconice nu doar datorită personalităților lor, uhm... îndoelnice, ci și din cauză că acțiunile lor au devenit iconice. Trădare și lacrimi...

Zuluf

Assassin's Plead?

Scurt pe doi: un amic m-a atenționat că și Assassin's Creed ar trebui menționat în articolul de față. Nu sunt de acord – secvențele în care ești obligat sau încurajat să rămâi incognito sunt fie generice, fie rare și disperate. Aproape fiecare misiune din AC și AC II se termină în bădă de stradă cu semnătura Tei-Ferentari, iar a scăpa de gărzi prin câpițe de fân sau mulțimi de oameni e echivalentul medieval al evadării din GTA.

JUST CAUSE 2
DIN 26.03.10

ASTA
TOT CE
POTI?

JUSTCAUSE.CL



SQUARE ENIX

Just Cause 2 © 2010 Square Enix Ltd. Distribuitor de Square Enix Ltd. Dezvoltat de Avalanche Studios. SQUARE ENIX și sigla SQUARE ENIX sunt mărci comerciale deținute de Square Enix Holding Co., Ltd. JUST CAUSE, sigla JUST CAUSE 2, EIDOS și sigla EIDOS sunt mărci comerciale deținute de Square Enix Ltd. AVALANCHE STUDIOS este marca comercială deținută de Fatalist Entertainment AB. Windows, butonul de Start Windows, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE și sigla Xbox sunt mărci comerciale deținute de grupul de companii Microsoft. „Games for Windows” și sigla Butonul de Start Windows sunt mărci de licență Microsoft. „PlayStation”, sigla familiei „PS” și „PS3” sunt mărci comerciale deținute de Sony Computer Entertainment Inc. Sigla PlayStation Network este o marcă de serviciu deținută de Sony Computer Entertainment Inc. Toate drepturile rezervate.

LECȚIA NUMĂRUL TREI

Industria de jocuri și rolurile din cadrul ei Partea a II-a

În numărul trecut al revistei, am oferit o părere panoramică asupra companiilor implicate în industria jocurilor și am detaliat puțin munca departamentului de programare care, indiferent cât de îngrat sună, este cel responsabil de „organele interne” ale oricărui joc video. Dar, deși toți oamenii au cam aceleași mașinării sub piele, care funcționează mai mult sau mai puțin optim, nu toți sunt la fel de carismatici (sau, mai pe față spus, frumoși), tot așa diferă și jocurile video între ele, prin arta asociată codului.

Ciudat, cum un cuvânt atât de modest și mic precum artă poate ascunde atâta muncă generată de atât de multe echipe. Tocmai arta asta „face sau desface” un joc, fiindcă, mai presus de toate, experimentezi un joc văzându-l și interacționând cu el printr-o miriadă de funcționalități în proporție de 99% grafice. Orice atingi – un buton, un element cu care poți interacționa, un meniu care îți permite să intri în joc, chiar și o fereastră stilizată prin intermediul căreia poți comunica cu alți jucători – orice vezi – peisaje, personaje, ecrane de loa-

ding, echipament, propriul tău personaj sau efectele mai mult sau mai puțin explozive ale acțiunilor sale – absolut totul ține de acest departament artistic, compus din zeci sau chiar sute de persoane, fiecare capabilă să influențeze major lumea acelui joc. Cunoștințele și experiența cerute în orice departament artistic dintr-un studio de jocuri sunt năucitoare, chiar și într-un domeniu în care, în teorie, se presupune că singura calitate de care ai nevoie este talentul. De fapt, acest talent este responsabil de mai puțin de 1% din procesul de creație, controlat masiv de producători, manageri de proiect și designeri (în cel mai bun caz, lista se oprește aici). Dar acest gram de talent, combinat cu o cantitate masivă de pasiune pentru domeniu, poate duce la ceea ce orice gamer visează, și anume la un joc excelent.

Încă din primele zile petrecute în industrie am fost șocată de ceea ce înseamnă arta dintr-un joc. La prima ședință cu șefii departamentelor de 2D și 3D, am auzit atâtea noțiuni noi încât am crezut că am ajuns într-o țară străină. Shadere, FoV, DoF, biasare, mapare, LoD-uri (level of detail), oase (!), sky map-uri, fog volumetric și altele m-au băgat într-o ceață din care am reușit să scot puțin capul abia după câteva luni. Deci sarcina la care mă înham în această lună nu este ușoară – experiența de artist vizual într-un studio de jocuri nu poate fi transmisă în câteva pagini. Așa că înainte să mă apuc să dau câteva detalii, vreau să precizez că cel mai bun profesor în acest domeniu este practica, de preferat într-un mediu asociat. Cu alte cuvinte, oricâte cărți vei citi, oricâte forumuri vei accesa și oricât te vei chinui la portofoliul propriu (muncă de altfel bine investită), în departamentul artistic al unui studio de jocuri vei învăța într-o lună cât oriunde altundeva într-un... ei bine, nu cred că există nici măcar termene de comparație.

Înainte de început

Pentru a prezenta ceea ce înseamnă un departament artistic dintr-un studio de jocuri, cel mai bine ar fi să începem cu așa-numitele asset-uri ale unui joc în sine. Gândește-te un moment la jocul tău preferat și apoi încearcă să enumere câte elemente vizuale (2D, 3D, FX-uri și animații) ai observat într-un minut. Dacă joci un RPG – să spunem, Morrowind – cu siguranță te afli undeva în lume, în natură, într-un oraș sau chiar într-o locuință. Dacă te mai și plimbi în acest minut, o grămadă

de chestii și se vor desfășura în fața ochilor, prin intermediul unui avatar și el în continuă mișcare. Dacă te mai și iei la harță cu vreun NPC sau vreun mob, lucrurile deja devin explozive. Și dacă mai și câștigi bătălia, îți îmbogățești rucsacul virtual și cu niște obiecte. Oricare alt joc vine cu propriul set de minunății vizuale care, în limbaj „industrial”, se numesc asset-uri vizuale – adică toate elementele „digital palpabile” care compun un joc. Spun vizuale, pentru că există și alt fel de asset-uri, cum ar fi cele de sunet.

Asset-urile vizuale se împart în două categorii: 2D și 3D. Asset-urile 2D se compun din tot ceea ce poate fi admirat sau desfășurat pe o suprafață bidimensională. Există asset-uri 2D „clasice”, cum ar fi elemente de interfață (loading screen-uri, meniuri, jurnale, manuale, hărți etc.), precum și elemente 2D mai puțin „clasice”, cum ar fi texturile care ulterior se mulează pe suprafețe 3D, dar care, desfășurate, arată ca niște desene cel puțin ciudate, dacă nu de-a dreptul nenaturale. În ceea ce privește asset-urile 3D, acestea constituie tot ceea ce poate fi numit model într-un joc. De la păduri și până la pălăria comandantului tău de oaste, acestea sunt „sculptate” cu unelte digitale în mai multe versiuni care vor fi afișate în diverse ocăzii. Poate că noțiunea de poligon este familiară multora dintre voi. Acest poligon este celula care compune un model 3D și care, cu cât este mai fină – și deci, disponibilă în cantitate mai mare – cu atât mai mult asigură un model mai fidel, mai natural, mai puțin colțuros. Același poligon este și elementul principal care îți pune placa video și procesorul la treabă. Modelele însă au nevoie și de viață pentru a putea interacționa cu sau prin intermediul lor. Viața modelelor se traduce prin animații, care sunt în esență regizări de mișcare mulate pe așa-numitele oase ale unei entități. Oasele (bones) sunt segmente definite din interiorul unui model care primesc proprietăți de mobilitate și pe care se pot aplica proprietățile fizice ale mediului în care va exista. Mult similar cu un schelet din viața reală, oasele unui model se leagă unele de altele pentru a crea o mișcare în prealabil regizată cu măiestrie de un artist 3D specializat în animații. Efectele speciale, denumite în termeni „academici” FX-uri vizuale, sunt o categorie aparte și sunt acele elemente „volatile” din cadrul unui joc. Explozii, fulgere, ploi torențiale, coliziuni care se lasă cu dezmembrări ale obiectelor în mii de fragmente, vrăji, atacuri speciale sau highlight-uri temporare la clicul de mouse – toate sunt FX-uri create de artiști specializați pe acest subdomeniu

al artei dintr-un joc.

Dată fiind descrierea de mai sus, este cazul să pun puțin în perspectivă și volumul de lucru al departamentelor 2D și 3D din cadrul unui studio de jocuri. Probabil că ai auzit deja că dezvoltarea unui joc sau altul a durat 1, 2, 3, 4 sau chiar mai mulți ani și că la el au lucrat sute sau, în cazuri rare, mii de persoane. Ce ar putea face o echipă atât de numeroasă într-un timp care la prima vedere pare atât de mare? În definitiv, cât de multe poți desena și modela în câțiva ani de zile, mai ales dacă ai deja mâna formată în acest domeniu? Ei bine, chiar și cele mai sărace jocuri dispun de câteva mii de asset-uri, fiecare dintre ele fiind lucrate cu atenție la detaliu și multe dintre ele suferind numeroase refaceri pe parcursul proiectului. În mod tipic, fiecare proiect (joc) începe cu o evaluare a efortului artistic și cu o listare preliminară a tuturor asset-urilor de care va fi nevoie. Tot în mod tipic, această evaluare inițială nu se dovedește niciodată completă și, adesea, asset-uri care se estimau a fi create într-un timp scurt (de exemplu, fiindcă se bazează pe asset-uri deja existente deținute de studio) necesită recrearea lor de la zero.

Două dimensiuni

Un artist este un artist, indiferent de industria în care lucrează. Bazele artei vizuale sunt aceleași de mulți ani și se referă la cromatică, proporții, umbre și lumină, tehnici de desen și multe altele – în esență, tot ceea ce te poate învăța o școală de artă. Studiile în sine nu sunt o necesitate pentru a putea obține un job ca artist 2D în industria jocurilor, însă cunoștințele de artă sunt.

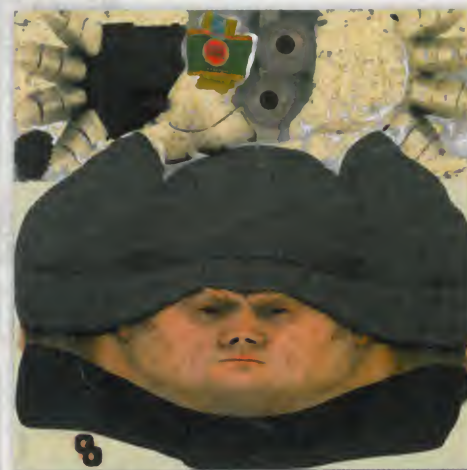
Acestea fiind spuse, deși în industrie încă se mai practică arta clasică a desenului cu creionul, pe hârtie, orice artist trebuie să își transpună munca într-o versiune digitală. Alături de clasicul creion, unealta de bază a artistului 2D este tableta grafică, ce îi permite să deseneze direct în aplicația folosită de studioul la care este angajat.

În ceea ce privește aplicațiile folosite, deși Photoshop pare a fi un standard (și este un software pe care ar fi foarte bine să îl cunoști în detaliu), nu există o listă universal aprobată – fiecare studio cumpără licențe pentru aplicațiile alese sau poate folosi chiar unelte dezvoltate intern. Toate însă se bazează pe grafică vectorială sau rasterizată, noțiuni pe care nu le voi explica aici, dar pe care este necesar să le înțelegi.

În industria jocurilor există multe feluri de artiști 2D, categorisiți adesea după reguli alese de studio. Munca în sine variază de la concepte și până la texturi, de la crearea de butoane și până la desenarea garderobei digitale a unui model. Unele studiouri își țin toți artiștii 2D împreună și nu fac o diferențiere, în vreme ce alte studiouri au departament de concept art, de texturare, departament cinematic sau specializat pe interfața jocului sau chiar departament specializat pe asset-urile care creează lumea (environment artists). Uneori, până și linia dintre 2D și 3D nu mai este clară, căci multe persoane cu aceste specializări au calități și cunoștințe comune.

Deseori, la începutul unui proiect, munca departamentului 2D poate porni de la unele idei generale, care se știe cu certitudine că vor exista într-un joc. Bunăoară, orice joc are un meniu din care jucătorul își poate, în

funcție de gen, crea un avatar, selecta o campanie, determina o nouă sesiune sau salva sesiunea curentă. Meniul este cel cu care jucătorul va avea un prim contact cu acest joc și, pe lângă ușurința de utilizare, estetica lui trebuie să fie extrem de plăcută pentru a asigura jucătorul că a făcut o alegere bună. Meniul adesea dă tonul jocului și spune multe despre implicarea echipei pentru a face experiența jucătorului intuitivă. De aceea, foarte des la începutul unui proiect, departamentul 2D este ocupat să creeze numeroase concepte pentru acest meniu. De fapt, pe tot parcursul proiectului, echipa 2D este constant responsabilă de crearea așa-numitelor mock-up-uri, concepte care ilustrează o mecanică sau alta a jocului. Este o muncă „de chinez” fiindcă, pe lângă foarte multă creativitate limitată major de cerințele managerului, designerului și ale publisher-ului, este necesară o



Despre texturare

Texturarea sau texture mapping este în esență „colorarea” unui model 3D sau, mai precis, aplicarea unei imagini bitmap sau rasterizate pe suprafața tridimensională (compusă din mii de suprafețe bi-dimensionale) a unui model. Procesul poate fi ușor înțeles dacă te gândești la învelirea unui obiect cu un material. Ceea ce vezi pe ecran este rezultatul unui proces numit texture filtering, o formă de interpolare prin care se determină culoarea unui pixel pe baza culorii vecinilor. În jocuri, alături de culoarea în sine, pe un model se aplică mai multe texturi (multitexturing), care definesc și tipul materialului, precum și modul în care acesta trebuie să arate în lume.

Spre exemplu, o textură de lumină (light map texturing) definește modalitatea de iluminare a unei suprafețe fără a calcula proiecția sursei de lumină din lumea jocului pe obiect. Bump mapping este o altă modalitate de texturare care definește practic relieful unui material, fără a-i modifica geometria. În fine, displacement mapping se folosește tot de bitmap-uri, dar modifică geometria obiectului, fiind o tehnică folosită major în crearea de peisaje (munți, dealuri). În mod uzual, pentru fiecare obiect din joc sunt create mai multe texturi, fiecare fiind folosită în combinații sau în anumite condiții și pentru a obține un anumit efect.



doză foarte serioasă de răbdare. Însă este și o muncă deosebit de importantă, fiindcă acele mock-up-uri care vor capta atenția omului cu bani și care, deci, vor primi aprobare, vor ilustra exact cerințele ce se vor regăsi în joc. De ceea ce desenează acel artist depinde o întreagă echipă, care apoi va crea suportul programatic și toate asset-urile implicate, care se compun din modele, texturi, efecte speciale și așa mai departe. Desigur, un mock-up reprezintă, mai mult decât orice, un demo a ceea ce urmează să fie jocul și de aceea trebuie să fie foarte fidel în ceea ce privește jocul în sine. Un concept, în schimb, reprezintă un desen pe baza căruia echipa de modelatori va crea asset-ul ilustrat, „în creion”. Conceptele însă pot ulterior ajunge să genereze alte asset-uri, cum ar fi materialele promoționale pentru acel joc sau chiar imaginile afișate jucătorului în timpul încărcării jocului (loading screens).

Pe măsură ce proiectul capătă o formă mai bine definită, departamentul 2D poate începe să își evalueze munca. Se fac estimări în ceea ce privește nivelurile jocului, personajele principale, obiectele cu care acestea

vor interacționa, obiectele cu care nu vor interacționa, nivelurile jocului, modul în care acestea vor trebui să arate și așa mai departe. Dacă la începutul proiectului departamentul 2D este probabil cel mai activ, fiind responsabil de toate conceptele și mock-up-urile folosite la planuirea jocului, în stadiul în care începe producția, munca celor mai mulți artiști 2D depinde foarte mult de cea a departamentului 3D (care creează modelele ce urmează a fi texturate), a programării care dezvoltă suportul pentru toate meniurile și elementele de interfață și a designului de nivel, care va pune toate asset-urile laolaltă. Artiștii 2D primesc specificații de la toate departamentele implicate, începând cu game designul și adesea terminând cu marketingul pentru elementele artistice folosite la împachetarea și promovarea jocului.

Trei dimensiuni

Dacă departamentul 2D este echivalentul pictorilor din industria jocurilor, 3D-ul este echivalentul sculptorilor,

dar în aceeași măsură și al regizorilor, fiindcă alături de „sculptarea” modelelor din joc, acesta se ocupă și de animarea lor în univers.

Și tot ca în cazul 2D-ului, artiștii 3D au o pregătire tipică sculpturii, cei mai mulți dintre oamenii care au ales o astfel de carieră având cunoștințe de artă, medicină sau biologie, precum și adesea de arhitectură (deși acest domeniu poate beneficia de cunoștințe foarte variate, în funcție de ceea ce vrei să modelezi). Foarte mulți artiști 3D sunt și buni desenatori, însă alături de o profundă înțelegere a proporțiilor și a esteticii modelelor create, ei le imprimă și mișcare. Tableta grafică este și în cazul departamentului 3D o unealtă de bază, iar în ceea ce privește software-ul folosit, și acesta variază în funcție de necesitățile studioului, putând fi o suită bine-cunoscută precum 3ds Max, zBrush sau Maya, ori unelte dezvoltate intern. Oricare dintre suitele 3D disponibile pe piață sunt un pas bun de început pentru un aspirant în această carieră. Problema este că majoritatea acestor suite sunt foarte scumpe, dar dacă te interesează domeniul, poți apela la un pachet gratuit, cum ar fi Google SketchUp sau Blender.

Oricât de naturale pot părea modelele dintr-un joc, acestea sunt compuse dintr-o serie de puncte în spațiu unite prin linii – în sine formând o colecție de poligoane. Cu cât modelul este împărțit în mai multe poligoane, cu atât acesta este redat mai fin într-un joc, dezavantajul fiind cerințele hardware mai ridicate pentru a procesa un volum mult mai mare de date. Modelele poligonale se compun din așa-numitele mesh-uri, a căror bază constă în vertex-uri sau puncte într-un spațiu 3D. Două puncte conectate formează o muchie, în vreme ce trei puncte conectate formează cel mai simplu poligon, și anume un triunghi.

Orice obiect dintr-un joc constituie un model 3D, însă un sin-

gur obiect poate fi creat în mai multe versiuni, diferențiate de numărul de poligoane din care se compun. De exemplu, dacă se știe că jucătorul nu va putea ajunge niciodată aproape de un obiect 3D situat în lume, deci nu îl va putea observa decât din depărtare, acesta va fi creat în mod economic, din mult mai puține poligoane, necesitând astfel mult mai puțină putere de procesare. Cele mai fine modele dintr-un joc sunt adesea numite „high poly”, în vreme ce modele rudimentare sunt numite „low poly”.

Nu numai în cadrul universului dintr-un joc pot fi regăsite modelele 3D. Standardele din ce în ce mai ridicate ale industriei tind să ceară acum și interfețe, meniuri și efecte speciale care au la bază modele 3D mai multe sau mai puțin complexe.

Modelele 3D pot fi statice (nu se mișcă niciodată în cadrul universului) sau animate. Orice avatar este un model 3D animat care știe să alerge atunci când tu apeși, de exemplu, W, să se lupte când îndrepti mouse-ul către un inamic sau să interacționeze cu mediul atunci când tu faci o anumită interacțiune. Animațiile modelelor 3D au la bază conceptul de oase (bones), care sunt o reprezentare mult simplificată a unui schelet. Pentru modelele care au corespondență în viața reală, acest schelet este fidel unui om sau animal. Oasele sunt interconectate și, adesea, artistul 3D regizează de mână, mișcare cu mișcare, comportamentul unui model. Cu cât un model este capabil să facă un număr mai mare de mișcări, cu atât scheletul acestuia este compus din mai multe oase – care însă cer și ele putere de procesare.

Pe baza descrierii de mai sus, este simplu de imaginat că și departamentul 3D poate fi compus din mai multe echipe, și anume de modelatori (sculptori) și animatori, respectiv dintr-un anumit tip de modelatori (cum ar fi de personaje, de obiecte, de „peisaj”) și un anumit tip de animatori (cum ar fi cei specializați în modelarea de personaje umane, de fețe sau a personajelor care aduc mai puțin cu forma umană). În plus, artiștii 3D pot fi împărțiți și în funcție de tipul de muncă depus – există artiști specializați în animație cinematică, destinată filmelor de prezentare sau cut-scene-urilor.

Ca oricine din echipă, artiștii 3D colaborează, alături de designeri, atât cu departamentul 2D, care este responsabil de colorarea modelelor, cât și cu programarea, care definește cum, când și în ce context sunt folosi-



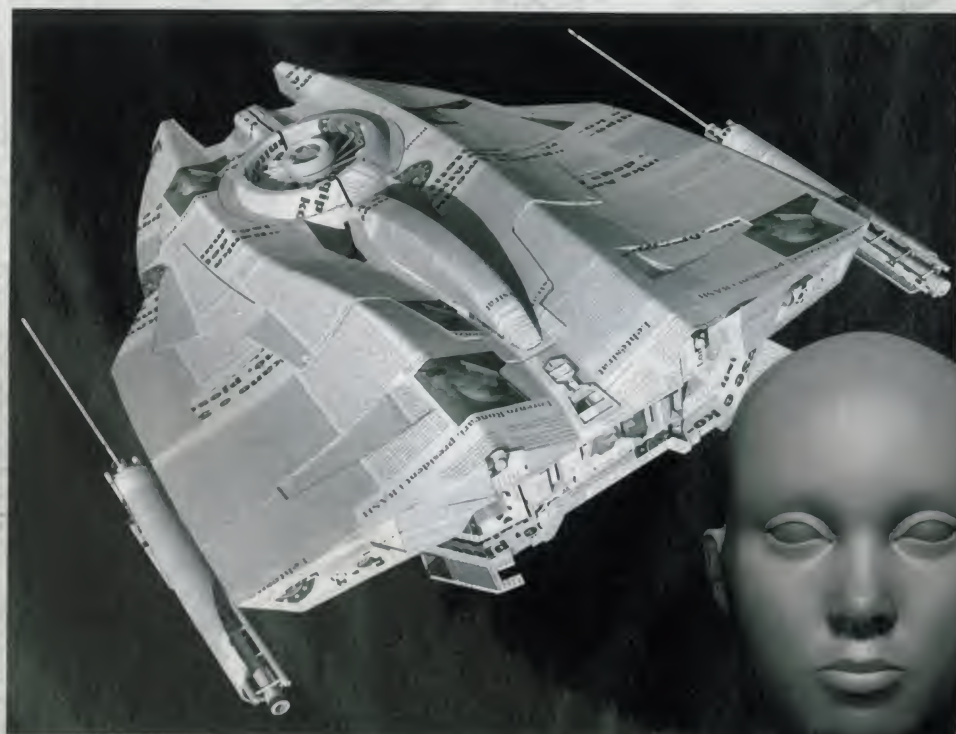
te anumite modele și animații. Acestea din urmă pot avea o grămadă de variabile care sunt sau nu controlate de cod, cum ar fi orientarea sau viteza, mișcarea unui model fiind adesea compusă dintr-o serie de animații care sunt mixate (blend) pentru a genera un comportament continuu și natural.

Restul de magie

Departamentele 2D și 3D, alături de programare, sunt responsabile doar pentru o parte din „magie” – e drept, o parte consistentă – la care se adaugă efectele speciale și sunetul, toate coordonate de către game designeri, manageri și eventual publisher-i. Efectele speciale – adică tot ce este „volatil” în lumea jocului, cum ar fi exploziile, elementele care simulează vremea, picături de apă, magiile sau efectele care evidențiază o acțiune din joc – sunt adesea create de departamente separate care lucrează atât cu modele, cât și cu elemente 2D, la care se poate adăuga sunetul. Despre asta însă, precum și despre asset-urile de sunet vei afla în numărul viitor.

Low poly, high poly, sculpt și rendering

Modelele 3D reprezentate într-un joc sunt adesea create în mai multe versiuni care vor fi utilizate în anumite situații, pentru a „salva” capacitatea de procesare a calculatorului (și o consolă este tot un calculator) și pentru a permite un frame-rate decent. Astfel, modelele low poly sunt reprezentările cu cele mai puține poligoane, în vreme ce modelele high poly sunt cele rafinate, disponibile în situații în care jucătorul are nevoie să vadă un model optimizat (cum ar fi etapa de personalizare a avatarului). În procesul de creare a unui model 3D, o etapă specială este cea de sculpt, care este întocmai „sculptarea” fidelă a modelului, etapa de rafinare. Un ecran însă este un mediu 2D – și pentru a „vedea” un model 3D intervine procesul de renderizare – convertirea modelelor în imagini 2D cu efecte fotorealiste. Orice model este renderizat în timp real, adică procesat și afișat în ceea ce se numește frame-uri pe secundă. Un joc care are la un moment dat 30 de fps-uri înseamnă că afișează 30 de imagini 2D statice într-o secundă.





ARMAGEDDON EMPIRES

Cocktail Post-apocalyptic

Acum două luni jucam și vă povesteam despre un boardgame pe suport electronic de la Cryptic Comet, pe numele lui Solium Infernum. Luna aceasta am luat în vizor (a se citi „mi-a zis Cioli despre”) fratele lui mai bătrân, Armageddon Empires, făcut de aceiași oameni.

Jocul este un omagiu adus scenariilor post-apocaliptice. Cândva în anul 2025, umanitatea intră în contact cu două specii extraterestre: The Machine Empire și the

Xenopods care sunt clyoni, respectiv alieni. Bla, bla, war never changes, bombe nucleare, Pământul e transformat într-o planetă aridă și lucrurile se calmează pe parcursul a mulți-mulți ani. Dar în viitorul îndepărtat și întu-necat există doar război. Ați ghicit, una din influențele majore ale jocului e Warhammer 40 000.

Avem cele patru facțiuni: Empire of Man, care sunt supraviețuitorii omenirii, uniți și loiali unui singur Împărat, Machine Empire, care sunt tipica rasă de roboți



Collectible JPEG Game

Print-o a întorsătură desul de interesantă, fiecare jucător are clădirile și unitățile pe care le poate crea într-un

deck construit înaintea jocului. Deck-ul se construiește pe baza unui sistem de puncte. La începutul jocului, se decide numărul maxim de puncte alocat construirii deck-ului și acesta poate fi ales din listă. Fiecare unitate sau clădire poate avea maximum 5 copii în deck în afară de baza principală și de eroi, care sunt limitați la câte o copie.

Pe lângă acestea, se mai pot plasa în deck un număr de hexagoane cu resurse care pot fi așezate pe hartă aproape de baza principală (Empire of Man are un hexagon cu numele Vault 13).

Cam toate deciziile jocului se fac pe baza unor aruncări de zaruri cu 6 fețe, dar dintre care 3 vor avea un simbol, iar 3 vor fi goale. Astfel fiecare zar are 50% șanse de a arăta un succes. Numărul zarurilor devine cel mai important. La începutul unui joc nou, fiecare participant va arunca un număr de zaruri. Cel care are cele mai multe succese va pune primul hexagon, iar restul se desfășoară în ordine. După ce fiecare jucător și-a așezat hexagoanele pe hartă cum dorește, își poate amplasa baza principală pe unul din ele.

Bogățiile deșertului terran

Să vorbesc puțin despre sistemul de resurse înainte să intrăm în pâine (nu, pâinea nu e o resursă în acest joc). Fiecare hexagon de pe hartă, pe lângă cele amplasate la început, poate să conțină un număr de resurse care se împart în patru categorii: Oameni, Energie, Materiale și Tehnologie. Baza principală va extrage câte



una din fiecare resursă.

Orice resurse rămase neexploatate se extrag prin mai multe metode: facilități atașate unei baze (avantajul fiind că sunt mai bine fortificate) sau colectoare construite de unitățile capabile, al căror avantaj e că nu necesită o carte pentru aceasta și sunt în general mai ieftine, dar mult mai vulnerabile.

La începutul unei ture, jucătorii vor primi toate resursele exploatare. Ceea ce ne aduce la...

Tura de joc

Fiecare tură începe cu un roll pentru inițiativă pentru a decide cine începe. Implicit, fiecare jucător are trei zaruri, dar plătind resurse se pot cumpăra până la zece. Scopul e evident: Cu cât mai multe bilete cumpărate, cu atât mai multe șanse de câștig.

Nu există faze într-o tură. Acțiunile se pot face în ce ordine și în ce număr vrea jucătorul, în limita a șase resurse. „Dar Paul, zeu al boardgame-urilor, ai spus că sunt doar patru resurse!” veți striga. Da. Patru resurse exploatare. La acestea mai adăugăm numărul de cărți din mână (maximum standard e de opt) care determină ce clădiri și ce unități putem construi și Action Points. Prietenii noștri din orice turn based strategy.

Vrei să construiești o unitate? Te costă action points. Vrei să muți o armată pe hartă? Sari cu AP-ul. Vrei să tragi o carte? AP, plix!

Logistica e cea mai interesantă la acest joc. Armata e unitatea de bază. Orice soldat sau tanc creat intră în garnizoană la baza la care a fost făcut.

Pentru a-l muta pe hartă, trebuie creată o armată, denumită cum vrem noi (cu un cost de Action Points) și mutate unitățile în ea.

Aici intră în discuție command rating-ul, care e o caracteristică centrală a unei armate. În general, cam toate unitățile au command rating de 2, ceea ce înseamnă că se pot plimba în perechi pe hartă.

Aici intervin eroii. Aceștia au propriul command rating și pot purta cu ei mai multe unități, asta pe lângă abilitățile speciale și savoarea pe care o dau jocului. Sunt de mai multe tipuri, dar nu voi intra în detalii, voi menționa doar că „Asasin” e unul din ele. Tot eroii sunt printre puținele unități care pot construi clădiri.

Adică pentru a juca o carte de structură, eroul trebuie să



trăși din deck.

O altă caracteristică importantă pentru tactică e supply-ul. Fiecare clădire importantă: fort, outpost sau HQ dă un supply range în care armata se poate plimba nestingherită. Dacă supply-ul e întrerupt sau armata iese din range, aceasta va suferi penalizări.

War... war never changes

Prin care vreau să înțelegi că tot cu zarurile mai sus menționate se face în cel mai simplu și pur stil Risk. Zarurile de atac ale atacatorului contra zarurilor de apărare ale atacatului. Se numără succesele, iar diferența dintre ele, dacă e de partea atacatorului, va fi aplicată ca damage. Simplu ca bună-ziua.

Dar!

Există fate points, care sunt o caracteristică a unor unități și eroi. Acestea permit repetarea unor roll-uri de zar care nu au avut succes, deși acestea trebuie folosite cu cap. Mai sunt niște câștiguri tactice care pot schimba rezultatul unei lupte, dar pot fi create doar de eroii tacticieni (sau găsite prin wasteland).

Și desigur contează foarte mult abilitățile speciale ale fiecărei unități și cum ne putem folosi de ele, precum și aranjamentul unităților pe câmpul de luptă.

Scopul final al unui joc e de a distruge oponentul cucerindu-i baza principală. Desigur, vă puteți exersa mâna și cu independenței de prin deșert care pot ori să se lupte cu voi, ori să se alieze gratis sau „pă bani”. Bonus avem un cameo al unui anume războinic cu o mască de hochei



fie prezent în hexagon.

O armată cu mai multe unități decât command rating va suferi penalizări incrementale la atac și apărare, deci eroii sunt o resursă destul de importantă și rară, dat fiind că trebuie

pe numele său Humungus.

We have the technology!

Pe partea tehnică, am doar cuvinte de laudă. Dacă la Solium Infernum mă plângeam că e gri și monoton, aici absolut totul e frumos desenat. Artwork-urile de pe cărți sunt mari și detaliate. Nu se rușinează deloc cu influențele lor (Doamne, câți eroi de la Empire arată ca Space Marines). Chiar și harta deșertului arată bine în imensitatea ei maro. Măcar face un efort să arate a deșert și nu a carton gri. Mă uit la tine, Solium!

Muzica e mai mult decât adecvată. Are aerul acela militar hollywoodian în momentele în care trebuie, sună a Heroes când explorezi și aș putea să jur că imi aminteste foarte mult de Outpost 1 în timpul scenelor de combat.

O ultimă chichiță de care o să mă leg e AI-ul. Nu o să mă plâng de el, se comportă exemplar. Știe exact cum și când să cheltuiască resurse și ni se promite cu mâna pe inimă că nu trișează. Îmi amintesc că o dată a venit la mine un asasin, mi-a omorât un erou și a fugit iute. Am petrecut următoarele 5 ture urmându-l prin deșert și înjurându-l de mamă. De ce mă plâng însă e că este singurul oponent posibil. Jocul nu are multiplayer și asta îl doare foarte mult din păcate. În orice caz, faptul că în ciuda acestui element reușește să-mi rețină atenția și după ce termin de scris aceste rânduri îl face OK în ochii mei.

Paul Polcarp



Disney EPIC MICKEY

No more Mr. Mice Guy!

GEN PLATFORM PRODUCĂTOR JUNCTION POINT STUDIOS DISTRIBUITOR DISNEY INTERACTIVE STUDIOS/BUENA VISTA LANSARE 16 SEPTEMBRIE 2010 PLATFORME WII

Se pare că istoria recentă n-a fost prea bună cu bătrânul Mickey. Altfel nu-mi explic de ce Walt Disney Company face un efort să-l rebranduiască (ce mai expresie), abolindu-i imaginea de copchil cuminte, de treabă și arătând publicului o latură mai întunecată a personalității lui. Într-un fel, îi înțeleg și mă bucur, fiindcă personal Mickey Mouse mi s-a părut unul dintre cele mai insipide personaje care au existat vreodată și l-am ocolit dintotdeauna. Mai interesant însă decât ideea că se face un joc cu Mickey este faptul că-l dezvoltă Junction Point

Studios. Hai, nu vă uitați cruciș. Treaba este că aceste studiouri anonime sunt pline de neanonimi. Adică indivizi care au lucrat la Ion Storm și Looking Glass, Valve, Eidos. Deus Ex, Thief, System Shock, Half-Life, mărunțișuri d-astea monumentale. Vă dau și două nume: Warren Spector și Art Min. Știu, și eu am făcut ochii cât cepele când am constatat că indivizii au luat-o razna și s-au lăsat preluați de Disney pentru a face un joc cu și despre Mickey. La prima vedere, pare cam trist. Să nu fim însă cărcotași și mai bine hai să vedem despre ce e vorba de fapt, mai ales că Spector colaborează și cu Pixar la acest proiect.

În mintea copiilor?

Povestea începe cu un vrăjitor (a se citi animator), pe nume Yen Sid. Poate-l mai știți din Fantasia, unde Mickey era ucenicul său. Ei bine, acesta a creat o lume fantastică pe hârtie, numită Pustiul Desenelor Animate (Cartoon Wasteland), unde și-au găsit adăpost toate creațiile sale uitate sau respinse. Lumea se află într-un model complicat, pe o masă, și putea fi accesată cu ajutorul unei oglinzi. Aici intră în scenă Mickey care, pășind printr-o oglindă din propria casă, se trezește în atelierul lui Yen Sid și, văzând modelul, așteaptă o ocazie de a-l studia pe în-delete cât timp vrăjitorul este plecat. La întoarcerea acestuia, Mickey varsă vopsea și diluant pe model înaltele de a o șterge șoricește din peisaj.

Tranziție 2D între locații

Platform RPG?!

Așa cum ar fi de așteptat, veți avea de-a face cu un platform. Dar nu unul clasic, ci unul cu elemente de RPG, în care vă puteți trasa singuri drumul prin niveluri. Fie că desenați un pod, ștergeți un inamic cu diluant sau îi desenați accesorii pentru a vi-l face prieten (fiindcă unii inamici pot fi eliminați ca amenințare în multe feluri, inclusiv aducându-i în propria tabără), veți folosi arma principală, pensula magică. Rezervele de vopsea și diluant sunt limitate, însă se regenerează în timp, precum mana în Diablo și puteți găsi și



Speranța moare ultima

Cu toate că am văzut o grămadă de jocuri pentru Wii cu premise interesante ducându-se de răpă, prin execuția mediocră și uneori execrabilă, pentru Epic Mickey am alte așteptări. Fiindcă oamenii din spatele lui înseamnă ceva și, uniți de un efort general de relansare a imaginii șoricelului, e foarte probabil să reușească o scamatorie grozavă cu acest joc. Știți, inițial, Spector și studiourile Junction Point intenționau să lanseze jocul pe X360, PS3 și PC. Dar, când s-a pus problema Wii-ului, Warren a fost de părere că nu-l pot face simultan și pentru o platformă atât de diferită, care necesită o abordare specifică. Așa că, la propunerea lui Graham Hopper (Disney), le-au lăsat baltă și s-au concentrat exclusiv pe Wii. O mișcare bună, dacă mă întrebați pe mine, fiindcă publicul țintă pentru Disney și Pixar este mult mai probabil să dețină așa ceva. În plus, dacă mă gândesc că mai e puțin până se lansează pe piață sistemele de control prin mișcare pentru PS3 (oricum, încă nu văd excelentul Ratchet & Clank depășit de vreun Disney) și Xbox360, un succes ar putea garanta niște portări interesante și pentru acestea. Ca și pentru DS.

Pe PC însă, nu văd cum ar mai putea ajunge vreodată. În tot cazul, vom vedea prin toamnă cum se prezintă treaba, iar timpul ne va spune dacă Epic Mickey, plănuțit ca o trilogie, a fost sau nu o idee bună.

Caleb

Cu roboții ăștia nu-i de glumă!

Oswald și cultura personalității

Taci băi soprano, că nu mă pot concentra!

DEAD RISING 2

House of the Rising Dead

GEN ACTION PRODUCĂTOR BLUE CASTLE GAMES
DISTRIBUTOR CAPCOM LANSARE 3 SEPTEMBRIE 2010
ON-LINE DEADRISING2.COM PLATFORME PC, X360 PS3

Când am vizionat Dawn of the Dead, acum mulți ani, microbul ZF-ului (adică ficțiunea cu zombie) m-a prins mai rapid decât i-ar lua unui slăbănog cu sistemul imunitar la pământ să se transforme în zombie. De-a lungul timpului, s-ar putea spune că am ajuns un mic expert în orice ține de neviață. Dați-mi un mall și vi-l curăț de zombie într-o clipită. Știați că există cel puțin 100 de moduri în care poate fi gătit un creier? În fine, marea mea nemulțumire a fost că n-am apucat să butonez Dead Rising la vremea lui, mai ales că a dispărut fără urmă din redacție, iar eu am rămas doar cu amintirea unui Kimo care râdea ca un dement în timp ce fugărea un cetățean cam palid cu o mașină de tuns iarba. Drept urmare, mi-am pus speranțele în Marele Doi și nu mică mi-a fost mirarea când Capcom a decis că ar putea scoate un bănuț în plus dacă ar lansa și o versiune pentru PC a sequel-ului mult așteptat.

„Drujba e slujba”

Dacă ați jucat primul Dead Rising cu gândul că invazia de zombie va fi stăvilită, veți fi crunt dezamăgiți. Willamette a fost doar primul pe listă, nemorții au crescut și s-au înmulțit, iar la câțiva ani după „incidentul” din micuțul și fictivul orașel din Colorado, plaga morților vii a cuprins întreaga Americă. Invazia îl surprinde pe

Chuck Green, protagonistul lui Dead Rising 2, un fost campion la motocros, în orașul Fortune City (o copie a Las Vegas-ului). Cum motivația lui Chuck este de a-și salva fiica (motiv pentru care va fi forțat să participe și la un reality show despre care vă voi povesti mai încolo) aflată printre puținii supraviețuitori și un foto-reportaj care să-i aducă o mândrețe de Pulitzer, e de la sine înțeles că fotografiatul a dispărut din joc, colecționarii de suveniruri fiind nevoiți să-și satisfacă poftelile prin alte metode. Metode care am fost asigurați că nu vor lipsi din produsul final.

Oamenii de știință au demonstrat că o invazie de zombie într-un univers paralel unde drujba n-a fost încă inventată este o imposibilitate cosmică. Așadar, în Dead Rising 2, drujba e slujba, cum obișnuia să spună fostul nostru drujbist de serviciu. Desigur, arsenalul pus la dispoziția vânătorului de zombie se va mări considerabil față de primul Dead Rising, dar să fim serioși... când ai o drujbă și puțin combustibil, îți mai arde să căpăcești urgia nemoartă cu pomșorii decorativi din



mall? Ca să nu mai punem la socoteală posibilitatea de a combina în mod creativ diverse obiecte pentru a da o nouă dimensiune genocidului contra cetățenilor zombificați. Și ce altceva poate fi mai creativ decât o drujbă legată de o vâslă, sau „drujvâslă”, o unealtă nelipsită din inventarul oricărui navigator destoinic prin oceanul de carne umblătoare? Și ocean îi va rămâne numele până în veacul veacului, căci numărul maxim de cadavre umblătoare care pot fi prezente într-o „scenă” a fost crescut de la opt sute la aproape șase mii. Cunoșcându-i pe japonezii de la Capcom, care presupun că supraveghează îndeaproape procesul de producție (încredințat studiourilor canadiene Blue Castle Games), sunt aproape sigur că eu și motocositoarea mea credincioasă vom avea în repetate rânduri privilegiul de a strânge mâinile (și capetele... de pe jos) câtorva mii de zombie. În timp record. Vedeți? Asta înseamnă să pui tehnologia la treabă în folosul omenirii.

Unde-s mulți, infecția crește...

Întrebat despre un posibil mod multiplayer pentru Dead Rising 2, Keiji Inafune, căpetenia diviziei de Research & Development și Online Business din cadrul companiei Capcom, a declarat „ne aflăm într-un punct al istoriei jocurilor video în care pur și simplu trebuie să ai

o formă de multiplayer într-un joc”. Puțin mai târziu, în cadrul TGS 2009, componenta multiplayer a fost dezvăluită presei și prezentată în detaliu. Astfel, dacă screenshot-urile și rapoartele celor prezenți nu mint cu nerușinare, multiplayer-ul din Dead Rising 2 se va prezenta sub forma unui show de televiziune, Terror is Reality, comparat de unii mai informați cu „American Gladiators”. Cum pasiunea mea pentru televiziune în general și pentru show-urile televizate în particular este practic inexistentă, comparația cu American Gladiators m-a lăsat în întuneric. Sunt aproape sigur că mulți dintre voi sunteți la fel de nevinovați ca și mine, deci voi risipi câteva cuvinte discutând despre modurile de multiplayer din Dead Rising 2. Participanții la Terror is Reality, show-ul găzduit de o celebritate locală, Baby TK, show atât de imbecil și absurd încât șansele să nu-l iubești sunt aproape de zero, vor concura în cadrul a patru „probe”, cu scopul ultim de a trimite la odihna veșnică un număr cât mai ridicat de zombie.

Prima probă pe ordinea de zi, Ramster Ball, este o specie tare ciudată de pinball combinat cu puțină „prineasa” și multă, multă alergătură. Ce patru concurenți sunt introduși în patru cuști sferice (dacă aveți o puternică senzație de deja-vu, cel mai probabil ați fost un hamster într-o viață anterioară, caz în care vă compătimeșc sincer) și aruncați într-o arenă de forma unui castron gigantic. Și aici m-au pierdut, căci morții umblători din arenă nu stau cumînței, precum cerealele într-un castron cu lapte, și așteaptă să fie „colectați” de concurenți. Din câte am înțeles, cadavrele mobile sunt plasate strategic în cuști, deasupra unor... bumpere aranjate la fel de strategic prin arenă. Pentru a obține puncte, va trebui să activezi respectivele bumpere (n-am nici cea mai vagă idee cum, presupun că voi afla la timpul potrivit) și

să te izbești în forță de ele, moment în care cetățenii din cuști vor fi zdrobiți fără milă. Hmm...

Headache, a doua probă de concurs, este ceva mai simpatică și mai simplă de înțeles. În centrul arenei înțesate cu zombie se află un automat de... să le zicem pălării. Pălării ceva mai speciale, se înțelege de la sine, care au mai multe în comun cu un blender de bucătărie (câteva lame bine ascuțite) decât cu banalele pălăruțe cu elice la care visam în copilărie. Deci vom renunța la „pălării” și le vom spune „blendere”. Așadar, în urma unei vizite la automat, jucătorul primește trei blendere pe care va trebui să le aranjeze grijuliu pe creștetele a trei zombie. Plin de satisfacție, același jucător va activa un întreprător aflat la marginea arenei, „blenderele” vor porni și... „cenzurat”... „răsete”... „aplauze”. O metodă alternativă de a obține puncte este de a dinamita nemorții „marcați” de ceilalți concurenți. Fun, fun, fun! Și dacă până acum credeai că absurdul a atins cote extreme, îmi permit să vă prezint cea de-a treia probă de concurs, Pounds of Flesh, probabil o aluzie nu prea fină la încoronările de pretutindeni.

Concurenții primesc câte-o cască de motociclist, „decorată” cu o pereche din cele mai bărbătești coarne care-au băntuit pădurile de foioase și tundra de la glaciațiune încoace. Obiectivul principal va fi să „iei în coarne” cât mai mulți zombie și să-i arunci grațios pe un cântar gigantic. La finalul unei runde se vor face calculele, iar concurentul a cărui „captură”

atârână cel mai greu la cântar va fi declarat câștigător. Stagiul final, Slidecycles, care marchează și finalul evoluției (hamster, șoarece de bucătărie, elan și... motociclist) participanților la show-uri televizate, este cel mai normal dintre toate. Și pare cel mai satisfăcător. Veți încăleca un motor dotat cu drujbe pe laterale (mmmm... Carmageddon...) și veți plonja în mijlocul hoardei de zombie, unde veți împărți haos și deznădejde. Cred că nu este nevoie să vă spun cum se ține scorul.

Braaaaaains!

În concluzie, Dead Rising 2 se anunță un joculeț tare interesant (cu condiția să nu-l luați prea în serios, din câte ați văzut, nici el nu se prea ia în serios) și o metodă extrem de plăcută de resetare a creierului. Îl aștept cu nerăbdare, mai ales că va ateriza pe PC-uri și nu voi fi nevoit să-mi risc libertatea și să fur 360-ul și LCD-ul de un metru din redacție. Good times are coming...

cioLAN



STAR CRAFT II

WINGS OF LIBERTY™

Regele RTS-urilor se întoarce

GEN RTS PRODUCĂTOR BLIZZARD ENTERTAINMENT
DISTRIBUTOR ACTIVISION BLIZZARD LANSARE Q2 2010
ON-LINE WWW.STARCRAFT2.COM PLATFORME PC

Nu are niciun sens să vă pun la curent cu ceea ce reprezintă StarCraft. Sunt de ajuns trei imagini, fiecare atașată unui tip de jucător: studenți în cămin, bere caldă, uitată în colțul mesei, monitoare pline de omuleți văzuți de sus și un control de Carriere care alunecă leneș din colțul HUD-ului înspre

clădirea mare, piramidală, din mijloc. Sau: un marine și un medic bat prin mișcări tactice vreo zece zerglingi dezorientați. Și mai și: valuri de școlărițe asiatice cu pancarte uriașe, prin care îi cer înșămănțarea vreunui băiat care tocmai a câștigat StarLeague. Orice altceva e redundant. StarCraft, ca și World of Warcraft sau, într-o măsură mai mică, WarCraft III, a depășit statutul de simplu joc pe calculator. Nu scriu lucrurile astea cu verva unui fan, ci ca observator neutru: este televizat și considerat un

fel de sport național în Coreea de Sud, s-a vândut în peste 11 milioane de copii, a câștigat nenumărate premii din partea publicațiilor de profil. Și mai știu în mod sigur că măcar una dintre persoanele care citesc aceste rânduri și-a izbit monitorul de ciudă că n-a primit beta key. Se face mare tam-tam, hype-ul a atins cote senzaționale și, ca să fim perfect sinceri, trebuie să recunoaștem că sunt, totuși, destul de puțini oameni care au primit beta key raportat la câți și-ar da o mână pentru ocazia unui meci.

Familiar, și totuși proaspăt

Cu toate acestea, este un joc și nimic mai mult, iar așteptările nefondate nu fac decât să-i umbrească punctele forte. Când te așezi la calculator, peisajul parcă rănește StarCraft - aceleași câteva unități de construcție (Drone, Probe sau SCV-uri), aceleași Hive, Nexus, respectiv Command Center, hub-uri care conțin aceleași clasice minerale și Vespene Gas sau aceleași rampe care marchează pe multe dintre hărți accesul în baze. Regulile după care construiești sunt aceleași (Protoss în raza din jurul pilonilor, Zerg doar pe creep), iar abilitățile clădirilor umane de a evacua baza pe calea aerului nu au dispărut. Scopul, firește, este același, iar o privire superficială n-ar sesiza nici micile diferențe: schimbările minore de populație inițială, existența a două geysere în loc de unul într-un hub de resurse. Nu există nicio urmă de îndoială în mintea jucătorului: este pus față în față cu un StarCraft post-operație estetică.

Și totuși, ne așteptăm la mai mult. Un simplu face-lift i-ar fi revoltat pe mulți dintre noi, iar cine nu este impresionabil prin grafică va căuta imediat nod în papura gameplay-ului. Purul adevăr este că multe dintre unități sunt mai mult sau mai puțin aceleași. Veți avea iar ocazia de a vedea Ling Rush-uri, o hartă plină de hidre sau carriere explodând albastru pe monitor. Aceleași Siege Tank-uri se despachetează pe dealuri, aceiași marines aleargă urlând pe hartă, aceiași Battlecruisere proorosc apocalipsă prin devastatorul Yamato Gun.

Primul meu gând atunci când am văzut calitatea

graficii și cât de spectaculoase erau efectele demo-ului de StarCraft II a fost să mă îngrijorez vizavi de cerințele de sistem. Trebuie să menționez că unele din cele mai spectaculoase abilități și efecte pe care le-am văzut atunci nu s-au mai arătat pe monitorul meu în beta. Chiar și așa, exploziile, razele sau animațiile minusculelor personaje depășesc orice efect am mai văzut într-un RTS vreodată și Blizzard sunt, ca întotdeauna, foarte expresivi în mișcare și zgomot. Toate acestea fără sisteme high-end: pe un Intel Dual Core 3.0 GHz, îmbrăcat în 4 GB de RAM și un 9800GT, poate fi rulat totul pe „Ultra” fără niciun fel de căderi de framerate sau piedici în fluiditatea jocului. Asta pe lângă detaliile atent gravate în structurile falnice ale rasei Protoss sau metamorfoza unei drone într-o clădire, minuțios descrisă prin etape care seamănă cu dezvoltarea unui fetus.

Rasă, dulce rasă...

Unitățile după care mulți vor plânge amar (Firebat, Dragoon, Medic, Lurker, Valkyrie etc.) au fost înlocuite de un arsenal adaptat noului teren. Reaperii Terranului sunt o infanterie ce pare specializată pe hărți urse,

căci pantele abrupte devin un inconvenient neglijabil datorită jetpackurilor pe care le au în dotare. Stalkerii Protossului se pot teleporta, coloșii aceleiași facțiuni nu sunt împiedicați de denivelări sau schimbări bruște de altitudine fiindcă se bucură de sprijinul unor picioare lungi și flexibile. Zergul insistă pe abilitățile unităților care știu să sape și unele dintre acestea pot acum să circule pe sub pă-

Spicuri din noul arsenal al protoșilor sau Războiul Lumilor

Nu cred că vor exista plângeri pe partea de grafică

mânt, iar mobilitatea lui se extinde dramatic din cauza deșezăcinării Spine și Spore Crawlerilor, „turelele” rasei.

Pe un ton ceva mai „gospodăresc”, macromanagementul e mai intens în StarCraft II decât în predecesor. Fiecare facțiune are anumite aspecte flexibile și bonusuri care sunt decisive în meciurile în rețea. Vorbesc desigur despre MULE, un veritabil culegător de resurse pentru Terran care poate fi chemat de pe orbită prin intermediul Command Center-ului, în schimbul a nimic altceva decât energie. Sau poate că vorbesc despre noul Queen (nu despre unitatea de suport zburătoare din primul joc - ci un fel de administrator regional al Zergului care

injectează larve noi în Hive, protejează împotriva atacurilor aeriene timpurii și extinde influența bazei prin turoiri de Creep). Sau despre alternanța Gateway-urilor Protoss-ului între două moduri de operare, ca la fast-food: unități aici sau la pachet. StarCraft II nu aduce nicio nouitate în „mașinăria” de bază, dar toate opțiunile și problemele noi care apar vor genera momente Kodak în lanț pe timpul multiplayer-ului.

Pe lângă modificările clare, au avut loc o serie de mișcări ceva mai subtile, la nivelul lanțului trofic al unităților. Hydralisk-urile sunt ceva mai feroce și accesul la ele a fost restricționat până în tier 2 (upgrad-area unui Hatchery în Lair), hibridul dintre medic și transportor e accesibil tot în tier 2, odată cu construcția unui Starport. Se păstrează totuși importanța upgrade-urilor și același caracter de scurtă durată al multor lupte: SCII este un joc rapid și antrenant, iar accentul pus pe control în luptă în WarCraft III din cauza vitezei mai reduse se pierde aici în multitudinea și complexitatea tuturor lucrurilor pe care trebuie să le faci simultan.



Iz de Blade Runner

Măcel 2.0

Însă împrumutate din RTS-ul fantasy de la Blizzard au fost anumite funcții: poți seta rally point-uri cu clic dreapta, trăiască clic dreapta! Și, spre ușurarea amatorilor de Zerg, aveți două rally point-uri din hatchery: unul pentru drone și altul pentru restul unităților, separat. Coborârea camerei la nivelul solului pentru admirarea panoramelor este și ea posibilă acum, dar nu-mi amintesc s-o fi folosit în Warcraft III decât sporadic, pentru a admira anumite detalii de pe personaje. De asemenea, numărul maxim de unități ce pot fi alocate unei selecții a crescut, aparent, la infinit.

Prin comparație cu lag spike-urile pe care le aveam pe Northrend, serverul european al Battle.Net-ului în epoca Warcraft III, versiunea 2.0 a celui mai bun client de joc online se prezintă neașteptat de bine.

Am jucat circa 150 de jocuri până acum și doar unul a avut probleme de latență, cel mai probabil datorate faptului că rusnacul care mă altoia avea „глючное дерьмо Интернет”. În general însă, latența optimă a creat condiții excelente în care să explorez avantajele și dezavantajele fiecărei rase. O interfață plăcută, accesibilă, în care găsești informații detaliate nu doar despre tine ca jucător, ci și despre ultimele câteva meciuri pe care le-ai jucat oricine din lista ta de prieteni în parte. Iar partea dreaptă a ecranului – din nefericire, încă sub zăvorul producătorilor – demonstrează că sistemul de achievement-uri a priit în WoW. Și SCII se va bucura de această funcție, pentru colecționari.

În plus, hărțile sunt descărcate, respectiv actualizate în timp real, așadar nu apar probleme nici dacă vâ conec-

Prin ochii unui n00b

Inițial, eu am fost cel însărcinat cu scrierea textului de față. Am simțit însă că nu ar fi corect față de voi ca un biet începător ca mine să-și dea cu părerea despre cum se prezintă noul StarCraft, așa că am lăsat pe altcineva s-o facă, fiindcă se pricepe (muuult) mai bine. Totuși, m-am jucat și eu beta-ul (nu-mi dați în cap, știu câți meseriași la SC ar fi vrut key-ul meu... avantajele profesiei, presupun) și am observat câteva chestii.

În primul rând, nu s-a terminat cu vechile probleme prin care un SCV/Probe poate rămâne blocat între clădirile pe care le-a construit. Nu-i bai, doar că trebuie distruse „manual”, dând comanda expresă unei unități să distrugă clădirea care stă în cale sau eventual folosind un transportor pentru a culege bietul naufragiat. Știu, trebuie să fi cam tolmăc să-ți se întâmple și, dacă ai grijă, n-o pășești... totuși, parcă se putea face ceva ca AI-ul să ia în calcul treaba asta sau cel puțin ar fi fost bun un buton prin care să poți distruge instantaneu unități și clădiri proprii. Nici pathfinding-ul nu e cu mult îmbunătățit; dacă trimiți niscăi unități într-o zonă inaccesibilă din cauza unui obstacol ce poate fi distrus, respectivele se vor poticni într-o margine, în loc să se apuce să distrugă obiectul care le stă în cale. Sau ai putea primi măcar un mesaj, care să-ți explice că respectiva unitate nu poate ajunge la destinație. În plus, spre deosebire de recent încercatul C&C, nu poți seta comportamentul unităților (agresiv, defensiv, evaziv), chestie destul de folositoare, care te mai scapă de griji ocazional. Nici SCV-urile idle nu se sinchiesc să-și facă de lucru, reparând măcar clădirile avariate aflate în apropiere. Cu alte cuvinte, SC II e cât se poate de old school și refuză să pășească în altă direcție decât cea care l-a consacrat. Până la urmă, bucele enumerate aici nu sunt piedici reale în calea jocului, ci doar niște mici lucruri care ar face un n00b fericit. În

schimb, sistemul de replay-uri este extraordinar. Ține loc de manual, ghid de strategie, orice vrei. Analizând dezvoltarea fiecărui jucător în parte, îți dai seama unde greșești sau poți mai bine, afli tactici care nici nu ți-ar fi trecut prin cap (mai ales legat de măsurile defensive timpurii și alocarea resurselor - câți muncitori faci, ce-i pui să facă, unde și când te extinzi etc.). Iar statisticile oferite în timp real acoperă absolut toate domeniile de interes, pornind cu resursele colectate, cele necheltuite, clădiri aflate în construcție și unități militare fabricate și terminând cu Actions Per Minute, unde poți vedea viteza de joc a fiecărui participant la meci (atât numărul mediu de acțiuni pe minut pentru fiecare, cât și estimarea actuală a vitezei de lucru). Numai, dar numai cu ajutorul lor poți deveni mai bun, cu fiecare rasă în parte (și în continuare e superb cât de diferite și fascinante sunt rasele) și poți înțelege în profunzime jocul. În timp, confruntările scurte, terminate în rush-uri care te fac praf din prima și confruntările lungi, terminate cu un spam nimicitor de unități de cel mai înalt rang vor înceta, făcând loc unui joc mult mai tactic, tensionat permanent, de durată mai mare, în care te bați de la egal la egal pentru fiecare grămăjoară de cristale și metru pătrat de hartă - adică exact în ceea ce este mai bun la conceptul de Starcraft.

Caleb



tați la un joc în care a fost selectată o hartă personalizată sau o variantă mai nouă a unei hărți oficiale.

„Cum funcționează matchmaking-ul?”, vă întrebați probabil. Destul de simplu și de eficient – joci câteva meciuri în formatul care îți place cel mai mult (avem la dispoziție de la 1v1 la 3v3 sau FFA, în cazul jocurilor de echipă existând ligi separate pentru cele formate în prealabil și „lupii singuratici” ai Battle.Net-ului) și ești trecut printr-un „test” care durează zece meciuri și te repartizează în una din diviziile celor cinci niveluri disponibile. Copper, Bronze, Silver, Gold sau Platinum sunt acestea, iar în ultimele două aveți mari șanse să întâlniți jucători profesioniști. În funcție de prestația voastră, veți putea urca sau coborî între aceste niveluri și veți găsi cu siguranță în scurt timp meciuri satisfăcătoare experienței voastre. Dezmoștiți-vă mâinile și mintea, fiindcă vă așteaptă încercări grele!

.tz

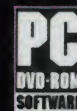
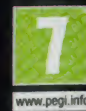
SUPREME COMMANDER 2



CEI CURAJOȘI SE VOR LUPTA
DAR DOAR EROII SE VOR IMPUNE



WWW.SUPREMECOMMANDER2.COM



SQUARE ENIX



STALKER

CALL OF PRIPYAT

E pe Zonă!

ZONĂ, STALKERI, PRIPYAT

Zona a apărut întâi în romanul fraților Arkadi și Boris Strugațki, „Picnic la marginea drumului”, apoi în filmul inspirat din carte, regizat de Andrei Tarkovsky și intitulat chiar „Stalker”. Zona este un loc părăsit de civilizație, pustiu, punctat de fenomene stranii, deseori mortale, numite anomalii. În Zonă pot fi găsite artefacte ciudate, cu proprietăți neobișnuite, dorite atât de oamenii de știință, cât și de diversele puteri vremelnice - guverne, armate, conserne și trusturi. În căutarea acestor artefacte străbat Zona stalkerii, călăuze specializate în drumul printre primejdiile mortale ale acesteia.

Un alt lucru căutat de stalkeri apare ca o promisiune îndepărtată, legendară, a Zonei: un loc în care s-ar afla „Îndeplinitorul de dorințe” - The Wish Granter - ce ar satisface cele mai adânci aspirații ale celui care l-ar găsi. Din cauza interesului pentru Zonă și a potențialului pericol reprezentat de tot ce poate fi găsit acolo, Zona este încercuită și păzită de forțe militare care restricționează accesul celor neautorizați.

Acest univers literar și cinematografic a fost sursa de inspirație pentru seria S.T.A.L.K.E.R., a cărei acțiune a fost amplasată de GSC Game World în Zona de Excluziune din jurul Cernobilului. Au fost adăugați mutații de diverse feluri și create ipotetice fenomene legate atât de centrala nucleară, cât și de experimente psihotronice

executate în laboratoare subterane ce profită de pusietatea locului pentru a-și desfășura netulburate activitatea.

Spațiul celui de-al treilea titlu al seriei, Call of Pripjat, cuprinde proximitatea și o parte a orașului ucrainean Pripjat, cel construit anume de autoritățile sovietice pentru lucrătorii Centralei Nucleare de la Cernobil. În joc apar multe locații inspirate amănunțit din realitate, adaptate, însă, la necesități de story și gameplay.

Dacă sunteți interesați de realitatea zonei din care s-au inspirat producătorii seriei S.T.A.L.K.E.R., vă recomand cel puțin două documentare, anume relevante pentru jucători: „Chernobyl Life in the Dead Zone” și „Pripjat: Ghost City Chronicles”. De asemenea, o căutare pe IMDB va aduce și alte documentare interesante cu numele de „Pripjat”.



ma. Cel puțin, nu așa cum o făceau primele două titluri ale seriei, ce construiau destul de solid, încă din secvența cinematică introductivă, personajul enigmatic care urma să fi. Nu, în Call of Pripjat ți se acordă o surprinzător de mare libertate în a te imagina cel care vrei să devii, jucând într-un rol pe care ți-l poți construi singur, pe o suprafață mult așteptată de mare - aproape cât a unui sandbox. Dar, cine ești?

În urma eliberării drumului către centrul Zonei, datorită celor întâmplate în primul S.T.A.L.K.E.R., Armata a trimis cinci elicoptere într-o misiune către locurile proaspăt devenite accesibile. Evident, cele cinci aparate de zbor, pline de echipament și de soldați de elită, sunt doborâte în mod misterios, iar despre soarta ocupanților lor nu se mai știe nimic. Așa se face că Serviciul Secret Ucrainean trimite un agent, pe maiorul Degtyarev, slobozit singurel cuc în marginea Zonei, înarmat doar cu un amărât de AKM și cu un pistol, dar însărcinat cu misiunea grea de a da de capătul întregii afaceri a căderii elicopterelor și a M.I.A.-ului aferent.

Ajuns la fața locului, maiorul nostru se confruntă atât cu o previzibilă lipsă a informațiilor, cât și cu o acută dificultate de a le obține. Pentru a putea urmări lucrurile, va trebui să se implice într-o serie de misiuni, ce îl vor ajuta atât în a intra pe sub pielea personajelor din Zonă importante sub aspect informativ, cât și în a obține echipamentul indispensabil supraviețuirii în condițiile ostile specifice meleagurilor ce împrejmuesc Cernobilul S.T.A.L.K.E.R.-esc.

Probleme cu demarajul

Ceea ce m-a izbit în prima clipă a fost asemănarea izbitoră dintre premisele acțiunii din Call of Pripjat și cele ale unui mod de Shadow of Chernobyl destul de

Trebuie să mărturisesc faptul că am fost luat prin surprindere de GSC Game World. După ce am așteptat îndelung primul titlu din seria S.T.A.L.K.E.R., Shadow of Chernobyl, cam tot atâta timp cât mi-a trebuit ca să-mi lau gândul pentru totdeauna de la Duke Nukem, și după ce al doilea S.T.A.L.K.E.R. a părut să arate că producătorii ar avea suficient uraniu sărăcit în gloanțe, dar prea puțină bogăție în ideile radioactive necesare pentru o continuare în forță, iată că aceasta, totuși, a venit. Da, de la bun început vă spun că S.T.A.L.K.E.R. Call of Pripjat este o continuare în forță, fără teamă că veți renunța la lectura prezentului articol, mulțumiți doar cu această apreciere pozitivă, dar frugală, la adresa celui de-al treilea titlu al seriei. Sunt atât de multe lucruri interesante de spus despre oricare din jocurile ce alcătuiesc celebra franciză a celor de la GSC Game World, încât sunt sigur că simpla pomenire a numelui acesteia, S.T.A.L.K.E.R., este de natură să aprindă curiozitatea nețărnută a celor care știu din proprie experiență, sau din auzite, că este vorba despre unele din cele mai pline de farmec și substanță First Person Shooter-e din istorie.

Vânătoarea de elicoptere

Să nu o lungim și să trecem direct la subiect, exact așa cum o face chiar începutul jocului. De altfel, a doua surpriză a mea a fost să văd că introducerea în Call of Pripjat nu este făcută de o secvență cinematică, ci de o prezentare mult mai concretă, mai nemijlocită: una de tip slide show... După ce mi-am spus că, hopa, să vezi că

se simte vânt de criză și sărăcie prin stepele Ucrainei și nu mai sunt bani nici măcar de rendering-ul unui filmuleț mititel, m-am resetat rapid și m-am concentrat asupra materialului existent. Hm, not bad, o fi vorba de un slide show, dar imaginile și vocea care le însoțește au avut suficientă vibrație și dramatism pentru a mă pune, cel puțin, pe gânduri.

Pe de altă parte, încă de la început am remarcat un amănunt ce se va amplifica, detalia și concretiza pe măsura parcurgerii Zonei din Call of Pripjat. Mi s-a părut de bun augur faptul că slide show-ul introductiv nu este un film ce are un personaj central, în pielea căruia ești împins să intri prin mijloacele de convingere mai mult sau mai puțin subtile ale identificării cu un erou de cine-





Prip'yat psihopupu



Animale în plin câmp de mine

cunoscut. Este vorba despre Priboi Story, care are drept subiect tot infiltrarea în Zonă a unui agent militar secret, care trebuie să afle anumite informații. Dar, dacă în povestea lui Priboi cam tot ce trebuie să faci este să cauți niște documente, în Chemarea Prip'yatului, în schimb, lucrurile sunt semnificativ mai variate, mai noi și mai interesante. Numai că lucrul acesta se dezvoltă treptat și necesită un mic efort din partea voastră pentru a intra în joc și a accepta aparenta inexpressivitate sărăcăcioasă a începutului.

Asta cu atât mai mult cu cât primul contact cu jocul propriu-zis nu spune multe: în față ai o întinsă suprafață ce pare pustie, dezolantă, lipsită de trăsături distinctive care să-ți atragă atenția sau să-ți insuflă o trăire sufletească intensă, cum o făceau primele două S.T.A.L.K.E.R.-uri. De altfel, nu pot uita impresiile foarte puternice pe care mi le-a lăsat întâia ieșire „afară” din Shadow of Chernobyl și Clear Sky, amândouă șocante la vremea lor prin mediul pe care îl creau și prin atmosferă. Clear Sky, cel puțin, cu un formidabil detaliu al împrejurimilor și cu o poezie a procesării luminii cum nu am mai văzut până acum, face din scena de început, din mlaștină, una clasică, ce va rămâne în istoria jocurilor pentru multă vreme de acum încolo.

Așa se face că, prin așteptări și comparație, sărăcia vizuală a primilor pași din Call of Prip'yat este de natură să-ți lase o impresie inițială destul de nefericită. La aceasta se mai adaugă un factor, cel al distanței maxime până la care se generează vegetația medie și mică - ier-

buri, tufșuri. Din păcate, linia de demarcație a rendering-ului vegetației este cam prea apropiată, și, inevitabil, stupid de vizibilă. Deși calculatorul mă ține cu siguranță la procesarea unui nivel de detaliu mult superior, inclusiv sub aspectul distanței de generare a vegetației, aceasta este prea mică, chiar și la reglajul maxim pus la dispoziție de fereastra de opțiuni grafice. De aici rezultă că te cam bate la ochi „chelia” terenului, așa cum se vede acesta în depărtare. Fără îndoială, însă, că unul din primele moduri pentru Call of Prip'yat va rezolva tocmai problema asta...

Spărgătorul de mlaștină

Dar, odată ajuns la marginea tăpșanului luminos pe care mă lasă introducerea jocului, am văzut orizonturile. Uou! Nivelul de început este foarte mare, mai mare chiar decât mlaștina din Clear Sky. Și, pe măsură ce parcurgeam acest teritoriu neexplorat de mine din Zonă, îmi cădea falca tot mai tare. Meseriașii de la GSC Game World nu s-au putut opri să mai pună o dată de o operă de artă vizuală. Deși încearcă să reprezinte o realitate, tocmai prin fidelă expunere a acesteia și pe baza dictonului etern valabil că viața bate ficțiunea, reușesc să ne amplaseze într-o lume ușor suprarrealistă, care începe să lucreze asupra stării tale sufletești, tot mai mult pe măsură ce calci prin smârcurile Zonei Incognita.

Și nimic nu descrie mai mult ceea ce încerc să vă

transmit în aceste rânduri decât cuvintele de întâmpinare adresate nouă de către unul din personajele principale ale jocului, Beard: „Welcome to our swamp ice breaker!” (Bine ai venit la spărgătorul nostru de gheață din mlaștină!). Yup, în plină mlaștină dai peste ditamai vapoarele, în număr de două, pe lângă care se află câteva mizilicuri de vase fluviale de dimensiuni medii... Este adevărat că fiecare din aceste nave este într-o avansată stare de decrepitudine, dar tocmai acest lucru, ruina și rugina omniprezente, transformă acest nivel într-o experiență vizuală exotică ce naște firească stări sufletești pe măsură. Iar când se adună norii și mai dă și o sfântă de ploică însoțită de fulgere, tabloul neașteptat al ceea ce putea fi doar o banală mlaștină devine și mai straniu. Mie unuia, designul original al acestui nivel mi-a inversat polii magnetici la cei doi-trei neuroni esențiali pentru raporturile mele cognitive cu realitatea.

Cu toate acestea, deși nu am găsit locația respectivă pe harta Ucrainei, am observat că ea se înscrie în normalitatea zonei de luncă a unui râu de stepă meandrant. Probabil că navele sunt rămase acolo după secarea (sau desecarea) unui braț colateral al râului Prip'yat, folosit o vreme pentru activități portuare, după cum o demonstrează și docurile dotate cu ditamai macaralele.

Decizia înțeleaptă

În ce privește structura de story a jocului, nu am sesizat diferențe notabile față de titlurile anterioare. Te întâlnești cu diverse personaje, conversezi, primești informații sau însărcinări, iar în urma acestora apar misiuni noi pe hartă. Aceasta din urmă, componentă a PDA-ului de stalker aflat în dotare, a devenit mai simplă, fără a mai conține explicații date la fiecare ascunzătoare în care poți găsi echipament și alte bunuri. Nu mai apar pe hartă nici oamenii aflați în deplasare, doar cei care stau



Armata s-a dus pe pustii



Noapte, ploaie, fulgere și băieți veseli



Aparatul îi indică o chestie



Say cheese, zombie!

pe loc în locații predefinite.

Mai mult decât atât, a dispărut partea de RPG din primele două S.T.A.L.K.E.R.-uri, care presupunea acumularea unui punctaj pe baza căruia se stabilea ierarhia celor aflați în Zonă. Partea de RPG din Clear Sky care ținea de împărțirea populației Zonei în facțiuni, aflate în conflict și în raport cu care puteai avea relații de neutralitate, dușmănie sau amicitie, în funcție de deciziile luate cu prilejul rezolvării anumitor queste, a dispărut și ea în mare măsură. Există în continuare grupări cu interese diferite/contradictorii în Zonă (bandiții și stalkerii, Duty și Freedom), dar alinierea ta în raport cu ele a devenit un element strict personal, fără implicare semnificativă în vreun conflict „global” din Zonă. În economia generală a jocului, această aliniere aduce modificări în doar câteva



Prip'yat: apus de soare



Aici gravitația e groasă

dintre questele secundare și în disponibilitatea unui număr foarte mic de personaje de a face comerț cu tine.

După cum am mai spus-o, aceste pseudo componente RPG aparute în primele două titluri din seria S.T.A.L.K.E.R. nu au fost folosite convingător, nu au avut un rol hotărâ-

gă posibilități medii, dar semnificative, de upgrade al armelor și armurii personale.

Pușca e brătară de aur

De altfel, tocmai aici s-a pus un accent semnificativ în joc. Achiziționarea/găsirea armelor, muniției și armurii, precum și upgrade-ul acestora, au căpătat o greutate mult mai mare. În această idee s-au folosit inteligent queste secundare interesante, care implică atât pe tehnicienii armurii disponibili în Zonă, cât și pe câțiva din eroii acestei principale.

Aceștia din urmă îți pot oferi fiecare câte o armă „tunată” și personalizată, cu caracteristici sensibile mai bune decât ale exemplarelor de stoc. Apoi, prețurile practice de tehnicieni pot scădea în urma îndeplinirii anumitor misiuni de aceștia. În plus, foarte important, armele și armurile au câte trei niveluri de upgrade, pentru care sunt necesare trei tipuri de scule, în ordinea crescătoare a dificultății și complexității operațiunilor care trebuie



Pe aia cu răpa o știi?

executate de tehnicieni: scule de bază, scule de finețe și scule de calibrare.

Nici o mirare: tehnicienii nu au aceste scule la începutul jocului. Ele trebuie găsite de tine și duse la cel care îți poate face o armă sau o armură mai meseriașă. De la bun început, senzația mea, adevărată pe măsura parcurgerii Call of Prip'yat, a fost că upgrade-urile sunt importante și ajută mult. Astfel, am făcut toate eforturile pentru a găsi trusele de scule necesare - și nu a fost deloc ușor. În opinia mea, un aport notabil la îmbunătățirea experienței de joc în al treilea S.T.A.L.K.E.R. este adus tocmai de utilitatea upgrade-urilor, implicit și a



truselor de scule, dublată de dificultatea de a le găsi pe acestea din urmă, aflate prin cele mai obscure părți ale Zonei, deseori populate de oponenți formidabili și înțesate de anomalii.

Mi s-a părut foarte bine gândită și mai ales gradată posibilitatea de a ajunge în posesia acestor truse de scule și, implicit, a upgrade-urilor. Producătorii aproape că au reușit să-mi amintească de seria Gothic, unde nu puteai avea acces la anumite artefacte/armuri/queste fără a-ți crește personalul. Chiar dacă, pentru cei mai slabi în armuri/armuri/de-tectoare de anomalii, nu există, în maniera Gothic, o exclusiune fără drept de apel în anumite arii ale jocului, dificultățile sunt semnificativ mai mari și mai bine gradate prin existența treptelor de upgrade, precum și a greutății găsirii unei truse de scule. Sub acest aspect Call of Prip'yat este mult mai bine gândit și echilibrat decât titlurile anterioare ale seriei, prin dezvoltarea unei componente de gameplay care ajută foarte mult la experiența de shooting.

Și cum se îmbunătățește această experiență a trusului cu arma? Hm, spectaculos. Iar asta pentru că opțiunile oferite de fiecare upgrade, unele reciproc exclusive, îți pot aduce posibilități importante de configurare a unei arme, ce o pot adapta foarte bine pentru anumite tipuri de luptă. Spre exemplu, o pușcă de asalt poate fi adusă la stadiul în care are recul mult scăzut și o cadență a tragerii foarte mare, caracteristici care o fac extrem de utilă în lupta de apropiere, în spații reduse (interiorul clădirilor și mediu urban) și/sau împotriva oponenților multipli. Sau, poți să-ți transformi arma într-o pușcă cu lunetă, valoroasă și la lupta la distanță medie prin folosirea focului automat. Există și dificultăți în alegerea armelor, date de imposibilitatea montării pe unele dintre acestea a lunetei și/sau amortizorului.

Până la urmă, adaptându-le prin upgrade la diferite tipuri de confruntări, am ajuns să port în permanență la mine trei feluri de arme: un shotgun, o pușcă de asalt



cu lunetă și o pușcă de asalt cu cadență mare. Poate să pară un număr exagerat de arme, dar, unu: există un upgrade care înlocuiește unele componente ale armei cu o versiune din materiale mai ușoare, reducând semnificativ greutatea acesteia - iar când faci acest upgrade la trei arme, per total reducerea aproape echivalează greutatea uneia dintre acestea. Apoi, doi: am simțit că am mare nevoie de toate aceste trei arme, fiecare specializată pentru un anumit tip de confruntare.



Trenul de noapte

Mutatis mutandis

Pentru cei care au jucat deja primele două S.T.A.L.K.E.R.-uri, poate părea ciudată această nevoie a mea de a purta în permanență trei arme la mine. În Shadow of Chernobyl și în Clear Sky te puteai descurca foarte bine numai cu două - de regulă un shotgun pentru vânatoarea de câini/pseudocâini/mistreți/fleshes și o armă automată cu lunetă pentru restul necesităților. Ei bine, în Call of Prip'yat, anumite decizii inspirate de design ale producătorilor și câteva ajustări bine gândite în comportamentul și capacitățile oponenților au făcut ca dificultatea abordării luptelor să fie semnificativ crescută.

Voi da câteva exemple și voi începe cu mutații. Aceștia au primit mai multă putere, ca să zic așa. Burer-ul (piticul acela îmbrăcat ca un călugăr) poate să-ți absoarbă sănătatea și energia, până la nivelul la care îți scapă arma din mână. Dacă nu te ascunzi repede după un obstacol măricel, te trezești că ai rămas fără armă în plină luptă. Apoi, același Burer are puteri telekinetice extinse. Pe lângă faptul că poate să manevreze obiectele cele mai grele prin puterea gândului și să le prăvălească asupra ta cu efecte serioase asupra integrității sănătății și armurii tale, Burer-ul mai poate și deflecta gloanțele dintr-o rafală trasă asupra sa. Asta ca să nu mai pomenesc de faptul că același lucru se întâmplă și cu grenadele pe care le arunci spre el - te poți bine mersi trezi cu ele înapoi, explodându-ți în față.

Per total, Burer-ul a devenit unul din cei mai redutabili și mai bine dotați oponenți din istoria shooter-elor. Iar la dificultatea adusă de capacitățile extraordinare ale



În anomalii să ne măsurăm



Misterioasele macarale

acestui s-a adăugat și specificul locațiilor în care acesta poate fi găsit. La modul natural, firesc, Burer-ul se ascunde acum în locurile în care își poate folosi cel mai bine mijloacele defensive și de atac: spațiile închise, în care lupta se duce la apropiere. Bineînțeles, este vorba de incinte ticsite cu obiecte pe care Burer-ul îl le poate arunca în cap, prin puterea minții sale...

Or, să ne aducem aminte că Burer-ul apărea în titlurile anterioare ale S.T.A.L.K.E.R. mai mult în spații deschise, unde puteai fi ușor vânat cu o simplă armă cu lunetă, de la distanță. Iar în rarele ocazii în care dădeai peste el în subteran, Burer-ul nu făcea nici pe departe dovada puterilor sale extinse din Call of Prip'yat, fiind destul de ușor de dovedit. În noul S.T.A.L.K.E.R., însă, producătorii au înțeles atât că trebuie să-și doteze mai bine cu puteri speciale mutații, dar și că trebuie să-i amplaseze la locul și timpul potrivit, în așa fel încât uzul

acestora să fie cât mai eficient.

Astfel, la Burer se mai adaugă Chimera, un formidabil mutant prădător, capabil de salturi uriașe și de o deplasare foarte rapidă, cu o mușcătură mortală. Aceste puteri ale sale sunt potențate de faptul că este un vânător nocturn, ce știe să se ascundă și are o vedere de noapte impecabilă. Combinația între timp (noapte), loc (desigur, pădure, zonă urbană) și puteri (agilitate, viteză, salturi lungi și imprevizibile, mușcătură puternică, nictalopie) face din Chimera încă un inamic cu adevărat de temut.

Pușca face shooter-ul

Și aici revenim la arme. Pentru Chimera am ajuns să folosesc chiar și pe toate cele trei pe care le purtam



Lumina vine de la răsărit

asupra mea. Dacă aveam norocul să observ de la distanță - ceea ce nu e deloc ușor - primele două-trei gloanțe le trimiteam din pușcă cu lunetă. Când Chimera mă localiza - adică foarte repede - luam iute din inventar pușca de asalt cu cadență mare și o puneam în locul celei cu lunetă, după care trăgeam rafale scurte, în timp ce Chimera se apropia de mine. La terminarea încărcătorului, treceam pe shotgun, cu care aplicam loviturile finale. În tot acest timp, trebuia să mă mișc destul de mult, încercând să evit loviturile și mușcăturile Chimera-ei.

La Burer, șmecheria era folosirea puștii de asalt upgrade-ate pentru o cadență foarte mare. Burer-ul poate fi lovit numai de primul proiectil dintr-o serie - dacă folosești shotgun-ul - sau de primele gloanțe dintr-o rafală, pentru că se prinde repede și le respinge pe restul. De aceea, este foarte important să folosești o armă automată cu o cadență cât mai mare, ca să apuci să bagi în el cât mai multe gloanțe, până începe să-ți le respingă. Dar, dacă ai de mers pe distanțe mari, inclusiv în câmp deschis, până ajungi la Burer, arma automată de cadență mare nu îți ajunge, îți mai trebuie și celelalte două - shotgun-ul și arma cu lunetă.

În ansamblu, mutații au fost făcuți mai puternici și mai agresivi. Spre exemplu, acum câinii te atacă și atunci când sunt singuratici, nu doar în haită sau pereche. Mistreții sunt mult mai rezistenți. „Șoriceii” sunt mai rapizi, mai răi și mai eficace, mai ales că populează deseori subterane în care nu te poți feri de ei. O impresie foarte puternică mi-au lăsat bloodsucker-ii, care pot deveni complet invizibili, nu doar translucizi și cu ochii în continuare vizibili și strălucitori, ca în primele două S.T.A.L.K.E.R.-uri. În plus, bloodsucker-ii fac tot posibilul acum pentru a te ataca pe la spate, de unde te



Remember Rzarechta!



Am răpus Chimera



apucă cu tentaculele de gât și te golesc de sânge - scena este foarte neplăcută, te trezești brusc neajutorat, privind în sus, fără armă, scuturat de bestia care te-a imobilizat...

Vă spun, în spații deschise bloodsucker-ii au devenit o teroare pe bune. În momentul în care observ în HUD că indicatorul de vizibilitate a propriei persoane începe să se umple, fără ca eu să fiu avertizat că am oameni în jur sau fără să văd vreun mutant, mă panichez instantaneu. Știu că e o mare probabilitate să fie unul sau mai mulți bloodsucker-i în preajmă, care m-au observat și vor ataca. Dacă ești în câmp și nu ai un copac, măcar, suficient de aproape, către care să te așezi cu spatele, e nașpa. Mai târziu în joc poți să-ți faci un upgrade care îți oferă vedere în infraroșu, ceea ce rezolvă problema vizibilității unui bloodsucker.

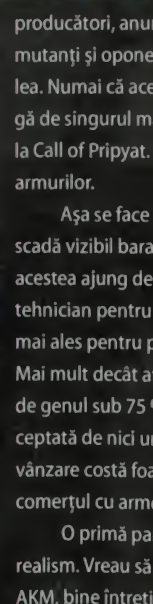
Dar, altfel, creatura e invizibilă. Dacă ești pe uscat, numai sunetul te mai ajută. Dacă ești în mlaștină, poți vedea pașii mutantului în apă - și asta m-a scos la liman (sic!) de multe ori cu bloodsucker-ii. Pe care i-am dovedit, în general, tot prin combinația: pușcă automată cu cadență mare, golit încărcătorul, trecut pe shotgun, aplicat lovitură finală. De câteva ori am avut ocazia să observ de la distanță bloodsucker-i, ori alți mutanți, și să îi termin cu pușca cu lunetă.



Burer la podea

Oameni rAI

Să nu credeți, însă, că oponenții umani sunt mai puțin periculoși. Nici pe departe, iar părerea mea este că inteligența artificială a inamicilor a fost perfecționată în Call of Pripjat. Sunt câteva misiuni și locații din joc în care numai faptul că pot folosi bandaje și „pachete de sănătate” cu efect rapid m-a salvat de la o moarte mult prea sigură. Am admirat de multe ori felul în care inamicul știe să te învâluie, folosind specificul locului, fie că este vorba despre pustietăți, dar mai ales în interioare și în lupta urbană. Iar felul în care dau artificialii cu grena-



de este, pur și simplu, înspăimântător.

Experiența de combat în fața AI-ului m-a impresionat, și, încă o dată, am simțit că am nevoie de toate cele trei arme pe care le căram. Apropiindu-mă de locații în care oponenții sunt fortificați și au puncte de observație, mi-am ușurat mult sarcina luând de la depărtare santinelele, folosind arma cu lunetă și amortizor. Apoi, pătrunzând în interiorul clădirilor sau pe străzi, am apelat la arma automată cu cadență foarte mare. La golirea încărcătorului, imediat am trecut pe shotgun. În general, pe nivelul penultim de dificultate, cel pe care am jucat Call of Pripjat și care mi se pare cel mai potrivit ca raport

provocare/realism, am avut o experiență de shooting superioară atât titlurilor anterioare ale seriei, cât și majorității covârșitoare a celorlalte jocuri de tip FPS.

Războiul cu uzura

Weil, dacă primul motiv pentru care am simțit nevoia să port la mine în permanență trei arme specializate este unul de laudă pentru

producători, anume provocarea reală reprezentată de mutanți și oponenții umani, aflați că există și un al doilea. Numai că acesta din urmă nu este de bine, și se leagă de singurul mare reproș pe care îl am de adus relativ la Call of Pripjat. Este vorba de uzura armelor și armurilor.

Așa se face că, după doar câteva rafale, începe să scadă vizibil bara de „sănătate” a armelor. Prea repede acestea ajung de nefolosite, ceea ce te obligă să te duci la tehnician pentru reparații. Care costă destul de mult, mai ales pentru primele 60 de procente parcurse din joc. Mai mult decât atât, dacă o armă este prea uzată (ceva de genul sub 75 % din starea de stoc), ea nu mai este acceptată de nici un cumpărător - iar repararea ei pentru vânzare costă foarte mult, deci, adio bani făcuți lejer din comerțul cu armele găsite sau capturate!

O primă parte a nemulțumirii mele ține de lipsa de realism. Vreau să spun că o armă modernă, mai ales un AKM, bine întreținută, curățată și folosită cu oarecare



grijă, ar trebui să te țină cel puțin luni de zile fără probleme, la o folosire intensă pe timp de război. De aceea, senzația pe care o ai, văzând cum abia după câteva focuri arma ta începe să se uzeze, este una dă nașpa superlativ. De aceea, în misiunile mai lungi, mi-a fost de folos să port la mine trei arme, ca să compensez uzura exagerată a uneia dintre acestea.

O a doua parte a nemulțumirii mele ține de atenția mult prea vizibilă pe care producătorii o acordă echilibrului de resurse, adică bani, din joc. Una la mână, vin costurile exagerate ale întreținerii armelor și armurilor. Doi la mână vine imposibilitatea de a vinde o armă aflată peste un anumit grad de uzură. Iar trei la mână vin cheltuielile exagerate destinate deplasării între cele trei hărți din joc. Între două dintre acestea dai o mie de ruble, iar între celelalte două bagi 5000 (!!!) de ruble. Pur și simplu se vede cu ochiul liber, cusut cu ață albă, că producătorii nu au știut cum să găsească o cale mai subtilă, mai firească, mai puțin penibil deranjantă de a echilibra resursele financiare în joc. Din fericire, deja există moduri care rectifică chestiunea uzurii exagerate - totuși, fără a aduce o rezolvare inteligentă și acceptabilă a problemei balanței comerciale, pe care o dezechilibrează.

Totuși, stalker...

Spuneam în prima parte a prezentului articol că începutul jocului poate părea sec. Asta pentru că nici



secvențele cinemate (parțial devenite slideshow-uri în CoP), dar nici chiar povestea, nu sunt de natură a te aduce în pielea vreunui personaj dramatic, plin de carisma melancoliei slave, așa cum strălucit o făceau primele două S.T.A.L.K.E.R.-uri. La asta nu ajută nici naivitatea grosolană a voice acting-ului în engleză (cel rusesc este fenomenal, mind me!), traducerea dubioasă din rusă, ori inexpressivitatea facială și gestuală a participanților la scenele scriptate ce înlocuiesc pe alocuri filmulețele de

cutsцене. Sub toate aceste aspecte, se poate spune despre Call of Pripjat că nu aduce aproape nimic din farmecul clasic al Zonei, așa cum acesta apare în Shadow of Chernobyl și Clear Sky, ca o reflecție îndepărtată, dar vibrantă și expresivă, a creațiilor originare ale fraților Strugatski și regizorului Andrei Tarkovsky.

Deși această stare de fapt poate deruta, nemulțumii și chiar respinge pe fanul hardcore al seriei





Excavatorul

S.T.A.L.K.E.R., eu spun că trebuie să ne schimbăm un pic direcția din care privim. Eroul din CoP este un agent secret, militar, implicat într-o prozaică operațiune de recunoaștere și recuperare. Povestea jocului, atât în questa principală, cât și în cele secundare, urmărește fidel și inspirat specificul acțiunilor unui astfel de personaj, făcând-o la un mod absolut credibil. Practic, în Zonă nu avem doar eroi tragici de poveste, ci și oameni ai muncii, în acest caz informațivi, care își urmăresc cu precizie și tenacitate scopurile.

Încă o dată afirm: apreciez faptul că producătorii nu ne-au impus intrarea în pielea unui personaj cu trăsături dramatice puternice, în acest al treilea titlu al seriei. În schimb, aceiași producători ne-au oferit în CoP toate ingredientele necesare pentru a ne clădi noi singuri, în inimile și mințile noastre, inefabilă stare sufletească de Zonă pe care o vom simți în pielea personajului cu care o parcurgem. Astfel, tot ceea ce se poate vedea în cele trei hărți ale jocului te împinge la trăirea aceea aparte, obsedantă, de neuitat: melancolia, nostalgia, dorul insușitabil de revenirea în Zonă.

Este vorba de întinderea de stepă, de mlaștină, de pustiiul părgănit al așezărilor umane. Este vorba de apăsătoare și rășărituri, despre ploii și vânturi, despre furtuni și lumina fulgerelor. Este vorba despre foșnetul ierburilor și frunzelor, despre tunet, despre piesnetul picurilor de ploaie. Este vorba despre acea lumină dulce (sorry pentru sugăreală, dar asta e cuvântul potrivit), ale cărei raze te înfioară când privești soarele prefărat prin crengi sau împrăștiat pe un zid scorjit. Este vorba de muzica de ambient a jocului, discretă, dar perfect potrivită locului și stării pe care acesta o transmite.

A observa toate aceste lucruri, minunate prezente în joc, nu ține de nici un story și de nici un personaj anume construit pentru a impresiona. A percepe aceste lucruri ține de tine, de jucător. Dacă tu ești, în sufletul tău, un stalker, toate aceste lucruri vor deștepta în tine trăi-



Sint maro ca să mă pierd în maro

rea aceea profundă, intensă, pe care numai în Zonă o mai poți avea.

Din fericire, însinuirea treptată a feeling-ului de Zonă este ajutată atât de dimensiunile mari ale hărților din joc, cât și de faptul că acestea nu sunt aglomerate. Criticăm în articolul de Clear Sky tocmai faptul că îți cam lipsește... intimitatea, că, într-un loc ce ar fi trebuit să-ți dea fiori prin aerul de pustiu băntuit, nu poți să faci un pas fără să te împiedici de niște băieți veseli care spun bancuri cu mutați - chestie care dădea dracului orice trăire la marginea Realității. De data aceasta, Zona este



Stargate SG-1

Somnul de veci

suficient depopulată pentru a-ți oferi momente de stranie singurătate, rareori întrerupte de grupuri foarte mici și silențioase de stalkeri/banditi/Duty/Freedom ce zoresc spre propriile lor obiective.

Deși grafica nu este adusă cu totul la zi, calitatea reprezentării și sugestiei prin argumentul vizual este la cel mai înalt nivel în Call of Pripyat. Încă o dată, producătorii și-au dat în petec în ce privește dimensiunea și detaliul anumitor elemente din joc. De altfel, privind un excavator dintr-o exploatare minieră de suprafață, câteva nave, niște macarale portuare, un complex industrial, dar și o parte consistentă din orașul Pripyat, am ajuns la concluzia că nu există o cale mai bună de a transmite sentimentul Pierderii, alta decât a reda dimensiunea și detaliul lucrurilor pierdute. Drumul prin pustia Zonei este dovada reușitei complete a acestei redări - cu moartea pe moarte călcând.

Foarte bine sunt realizate vizual și diferitele anomalii și artefacte, acum valorificate mai bine în contextul terenului/mediului (inclusiv urban).

Cu șanse la titlu

Voi încheia acest articol printr-o revenire la esența acestui al treilea S.T.A.L.K.E.R.: aceea de shooter, regăsită, în sfârșit, de producătorii săi. Care au reușit să se concentreze exact pe strictul necesar pentru a face din Call of Pripyat un candidat cu mari șanse de succes la titlul de FPS-ul anului 2010. În acest scop, au creat oponenți redutabili - mutați și umani, care au ridicat și mai mult ștacheta performanței AI-ului în jocurile de gen.

Mai mult, dificultățile au sporit și din cauza nopți-

lor, mult mai întunecoase decât în titlurile anterioare ale seriei. Acum, chiar ai nevoie de vedere pe timp de noapte, eventual de iunete îmbunătățite pentru contrast ori întuneric. Și aici ești pus în fața unor alegeri dificile - armura care te protejează cel mai bine de anomalii nu are vedere pe timp de noapte... Așa am ajuns să petrec câteva nopți terifiante în Pripyat, întârziat fiind în câte o misiune până la căderea întunericului.

Apoi, bine gândit, gradat și integrat în joc este accentul pus pe



Un fleac... m-a controlat mental

arme și upgrade-ul acestora, cu mici detalii de finețe cum sunt locațiile dificil de găsit și prădute ale truselor de scule necesare. Iar toate acestea sunt încheiate ca experiență globală într-o suită de misiuni variate, ce nu plictisesc niciodată, în care eventuala scriptare este făcută neinvaziv, fără a deranja, ci potențând acțiunea. Designul de nivel este ideal pentru desfășurarea unei multitudini de scheme tactice, cu alternanțe binevenite între luptele de interior și exterior, de câmp sau mediu urban.

Totuși, Call of Pripyat nu este un sandbox în adevăratul înțeles al cuvântului, jocul nu este de mari dimensiuni, iar misiunea principală are o anumită liniaritate, oarecum ascunsă de vastitatea posibilităților tactice ale



Uite-acolo e piața, domnule!

luptelor și de unele misiuni secundare interesante.

În opinia mea, dacă vrei să obții un maxim de intensitate a experienței de joc, eu cred că acest S.T.A.L.K.E.R. trebuie parcurs într-un ritm

destul de alert, astfel încât evoluția armelor și a echipamentului personajului tău să urmărească îndeaproape derularea poveștii de bază.

Însă, cel mai important lucru este faptul că GSC Game World par să-și fi regăsit suflul și inspirația în a face din S.T.A.L.K.E.R. un shooter superlativ, ceea ce îmi dă mari speranțe pentru viitorul Zonei, loc în care abia aștept să revin. Până atunci, însă, vă reamintesc că rejucabilitatea titlurilor din seria S.T.A.L.K.E.R. este foarte mare, iar apariția unui mod Complete pentru Call of Pripyat va fi un prilej sigur pentru o experiență încă și mai acaparatoare decât cea de la început.

Marius Ghinea



S.T.A.L.K.E.R. CLEAR SKY

La cât de aparte este seria S.T.A.L.K.E.R., nu văd alternativă la CoP decât Clear Sky. Este drept, titlul anterior are bug-uri, minusuri și indecizii de structură și design, dar, cu ceva patch-uri și mod-uri peste el și cu atenția îndreptată către atmosferă, merită jucat înainte de a te reapuca de Call of Pripyat.

*LEVEL NOIEMBRIE 2008

BUNE:

- ▶ armele
- ▶ atmosfera
- ▶ AI-ul
- ▶ designul

RELE:

- ▶ un pic prea scurt
- ▶ distanța de rendering a vegetației

CONCLUZIE:



Pe măsură ce am parcurs CoP, am ajuns să-l consider cel mai fain shooter pe care l-am jucat vreodată. Pentru că, strict sub aspectul luptelor în timp real cu arme de foc, din postura First Person, îmi vine să spun, fără a mă putea stăpâni, deși aș vrea, că al treilea S.T.A.L.K.E.R. este cel mai bun shooter din istorie. Dacă la asta adaugăm atmosfera aparte specifică Zonei, obții un joc de excepție, cum nu credeam că se mai face. Și nici nu are bug-uri precum primele două din serie...

GRAFICA

09

SUNET

09

GAMEPLAY

09

MULTIPLAYER

09

STORYLINE

08

IMPRESIE

10

Gen / Produsor / Distribuitor / Ofertant

ON-LINE / URL-ul / Adresa

CERINȚE MINIME: Procesor / Memorie / Accelereare 3D

ASSASSIN'S CREED II

AC//PC

După o așteptare destul de lungă, misteriosul personaj și-a adus cea de-a doua aventură și pe PC. Pentru a îndulci poporul, sâțul pesemne de așteptare, producătorul a inclus din start, gratis, cele două recente DLC-uri lansate contra cost pe console. Din păcate, nu a reușit să compenseze și problemele făcute în primele zile după lansarea oficială de noul sistem DRM (detalii în oglinda separată). Și fiindcă Marius a vorbit în lung și-n lat despre jocul asta în cel din urmă număr de anul trecut, voi încerca (și voi eșua lamentabil) să mă concentrez pe specificul acestei versiuni și să vin în completarea vorbelor așternute de venerabilul meu coleg.

Greu, la deal, sus, la portare...

Voi începe sec și brutal, cu aspecte tehnice ale versiunii PC. Discuția cu generația actuală de console, care „blochează” dezvoltarea graficii pe PC, e veche de vreo doi-trei ani. Dacă atunci era un semn de întrebare, acum e o certitudine. Într-adevăr, sunt din ce în ce mai multe sectoare în care o consolă devine flască, neputând concursa cu un PC performant. Ce se întâmplă atunci când transferi pe PC un joc de consolă ca Assassin's Creed II? Simplu. În principiu, arată mai bine, datorită AA-ului și AF-ului, forțate sau nu din drivere. Din păcate, nu se rezumă totul aici. E foarte important ca producătorul să-ți ofere posibilitatea de a regla toate aspectele importante ale graficii, sunetului și controlului pentru a se potrivi configurației pe care te joci și preferințelor tale. Mai pre-

cis, în AC II, fiind gândit, din nou, în primul rând pentru console, ceea ce putea fi acceptabil pe PS3 sau Xbox360 devine de-a dreptul dubios pe un PC relativ puternic. Cum ar fi texturile detaliate și obiectele (și nivelul de detaliere progresiv al acestora), care uneori apar abia la cinci pași în față, când puteau la fel de bine să apară la douăzeci-treizeci și să nu mai fie supărătoare. În jocuri ca acesta, unde spațiul de joacă este foarte vast (chiar enorm față de alte titluri), a reda totul frumos și detaliat înseamnă sinucidere ca și consum de resurse. Așa că intră în schemă algoritmi de detaliere progresivă. Nimic de obiectat, când jocul e pe consolă. În varianta de PC însă, te aștepti, ca tot omul, să te lase producătorul să reglezi puțin asta, în funcție de puterea sistemului tău. Carevașăzică, dacă am ultimul răcnet de PC, aș putea împinge desenarea obiectelor detaliate până în depărtare, la orizont, fără o cădere semnificativă de performanță. Pe un PC slab, pot regla singur compromisul între fluiditate și detalii. Ei bine, joculețele asta nu are nici cel mai mic reglaj în acest sens. Ba chiar, scoțând din schemă bloom-ul, monstruos de excesiv pe alocuri și imposibil de reglat fin, cum se pare că e la modă, am văzut cu stupeoare că el ascunde tot felul de hibe, texturi mai slăbuțe și, cel mai important, maschează încărcarea și apariția texturilor și modelelor

detaliate, astfel încât să reducă situațiile în care o oarecare biligonguță devine ghiveci frumos abia când ajungi atât de aproape încât poți să-l atingi cu vârful sabiei. Sorry, băieți, dar nu e pardonabil să nu pot decide singur ce detalii anume prefer să-mi sacrific în favoarea unui gameplay fluid și până unde pot să văd frumos. Nici sistemul de control n-a fost ocolit de efectul „făcut pentru console”. E drept, aici Ubi a excelat, oferind numeroase variante de control ce combină tastatura cu mouse-ul (cu două, trei, cinci butoane) sau te lasă să joci doar din taste. Am jucat așa o vreme, m-am acomodat, relativ, însă n-am putut să mă stăpânesc și, în cele din urmă, am înfipt în calc un controller de X360. Moment în care am văzut în ce condiții are logică schema de control și cât de mare e diferența atunci când ai totul la degetul mic. Însăși asocierea de acțiuni butoanelor în sine devine perfect logică, iar controller-ul devine cu adevă-

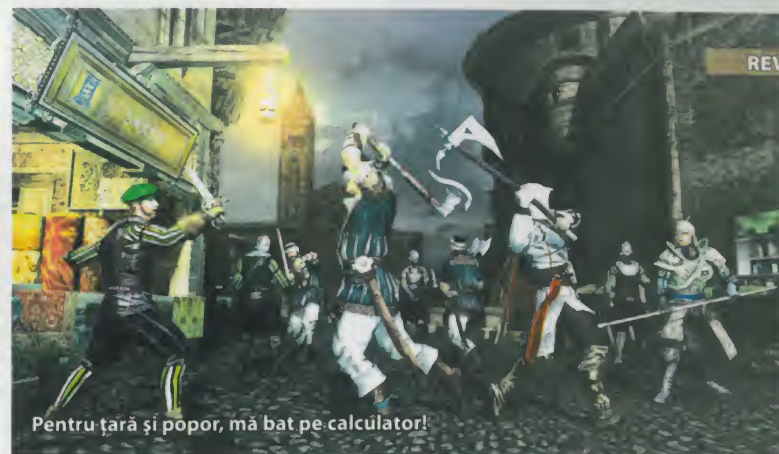


Mai, dă-mi odată DLC-urile alea suculente să mă joc cu ele!



rat o extensie a mea către joc, prin care pot să zburd ca și când aș fi acolo. Hai să zicem că trec asta cu vederea. Însă prompt-urile de butoane ale acțiunilor sunt indicate cu simboluri, ca și pe consolă. Or împrăștiții, ca mine, ar cam prefera să fie indicate prin numele tastelor, că de-aia sunt litere și cifre pe ele! În cele din urmă, și cu, și fără controller, AC II se poate juca lejer pe PC. Iar a deține un gamepad e chiar o idee bună și nu presupune o investiție majoră, mai ales că o mulțime de jocuri se controlează mai bine așa. Se poate înghiți și nepotriviirea tehnică între grafică (respectiv reglajele ei, puține la număr pentru un astfel de joc) și flexibilitatea unui PC. Dar, de 60 de euro, cât costă jocul pe afară, se putea gândi mult mai bine toată treaba și pentru butonerul clasic. Din ferice, la noi costă puțin peste jumătate din sumă, așa că treburile astea și DRM-ul devin mult mai lesne de trecut cu vederea.

Vedeți, așa se întâmplă când porți „la deal” un joc, adică pe o platformă superioară consolelor, PC-ul. Ubi încă are de învățat de la Capcom la capitoul ăsta: Resident Evil 5 și Street Fighter IV au fost impecabil transpuse, se mișcă fluid și pe sisteme medii, ba chiar devin mai arătoase, pentru cei pe care-i ține calcul. Ca o paranteză, țin minte și acum transpunerile pentru PC ale joacelor Capcom numite Devil May Cry 3 și Resident Evil 4, făcute complet cu picioarele, spre disperarea fanilor;

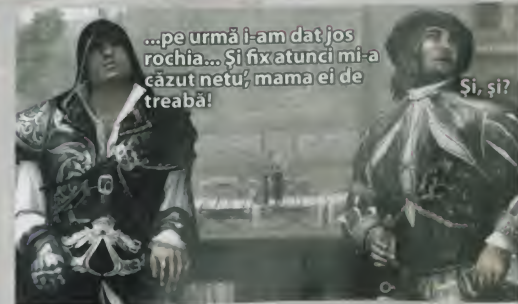


ghici de către cine? Ați ghicit, Ubi. Moment din care Capcom a decis că-și face singur portările. Și n-au mai fost probleme. Așadar, luați aminte la portare, băieți, căci DRM-ul a provocat suficiente supărări în rândul plătoritorilor! Nu e nici pe departe o transpunere proastă, dar rangul AAA de care se bucură

Assassin's Creed II nu prea lasă loc de greșeli și omisiuni.

Moca, doar pentru PC

Spuneam că întreg conținutul celor două DLC-uri lansate contra cost pe consolă se găsește implicit, gratis, în varianta de PC. A trebuit să aștept finalul jocului pentru a-l experimenta, fiindcă pur și simplu acolo este concentrat. Pe de o parte, fără să vă stric vreo surpriză, vă spun că este foarte savuros, chiar dacă nu are o durată de joc mare. În Forli/Romana, m-am simțit exact ca în The Witcher, ca atmosferă. Și o spun admirativ. Este o nuanță cel puțin delicioasă, care nu face decât să condimenteze plăcut o experiență și-asa superbă de joc. La fel și răfuiala cu Savonarola și oamenii lui de bază care, pe lângă faptul că se integrează perfect spațial și temporal, se dovedește a fi de fapt, ca substrat, o serie de provocări, nu foarte diferite de Challenge-urile din Arkham Asylum ca stil de execuție. Singura mea plângere este că, luând în calcul firul epic principal, DLC-urile se antepun ca o piedică punctului culminant, drept urmare se răsuflă din tensiune. În tot cazul, mi-au picat bine, fiindcă după finalul jocului oricum mi-a fost greu să mă desprind de Ezio pentru a scrie articolul. Deși m-am jucat



senzația că este aceeași chestie, cu aceleași puncte de atracție și, din păcate, aceleași probleme. Hotărât să trec peste asta, am continuat să butonez. În scurt timp, pre-judecățile (totuși fondate), blazarea și neîncrederea s-au transformat în fascinație, apoi în imersiune totală. Toate aspectele jocului au fost îmbunătățite și diversificate cu mult. În primul rând, în sfârșit, asasinul are o față și o

Assassin's Greed (d-ale DRM-ului)

Noul sistem de protecție a jocurilor pentru PC semna-te Ubisoft a fost lansat odată cu variantele de PC ale AC II, Silent Hunter IV și cu beta-ul de Settlers VII. Pe scurt, jocurile includ un mic client folosit pentru autentificarea pe serverele Ubisoft, unde veți fi siliți să vă creați un cont. Clientul trebuie menținut pornit pe durata jocului, lucru care, evident, necesită o conexiune permanentă la internet. Chiar dacă jocul este single player, precum AC II. Partea bună, pentru cei care obișnuiesc să butoneze de pe mai multe calculatoare, din diverse locuri, este că save-urile vor fi mereu accesibile, fiind copiate pe Ubi.com la oprirea jocului, respectiv descărcate la pornirea lui. Partea proastă este însă mult mai dureroasă, fiindcă depinzi de legătura la internet să joci single player. Și nu doar de ea, ci și de serverele Ubisoft care, pe lângă faptul că trebuie să funcționeze, trebuie să mai și funcționeze bine, să nu te trezești cu profilul pierdut/șters, cu progresul nesalvat sau cu salvări „corupte”. În funcție de norocul fiecăruia cu furnizorul de net, sistemul poate părea/deveni draconic sau, dimpotrivă, poate să nu deranjeze cu absolut nimic. În caz că serverele Ubi se agită temporar sau conexiunea sughite puțin, jocul este pauzat și ai de ales între așteptarea restabilirii legăturii sau ieșirea din joc. Ce mai alegere. În schimb, ar fi fost mai bine să integreze o zonă în care să-ți faci de cap sau o serie de misiuni, eventual în rolul tatălui lui Ezio, care să se poată juca offline (când pică netul, jocul să-ți propună și începerea sau continuarea părții acestora, pe lângă Exit to Windows). Măcar atât puteau să facă pentru a îndulci neplăcerea unui client care, de bine, de rău, a marcat loveauna în desaga lor.

Eu unul am avut în mână copia de review cu destul timp înainte de lansarea oficială. Până în momentul lansării, am avut două intreruperi însumând fix cinci secunde. Nimica toată. În primele două zile după lansare, a fost un infern pentru jucători și un fiasco pentru un prim contact cu noul DRM. Deconectări cu orele. Nu provocate de internet, ci de serverele Ubi, care se pare că au fost atacate. Întrebarea mea este: nu știau cine sunt? Nu se așteptau la asta, nu puteau să prevină așa ceva? În fine. Cert este că, începând cu cea de-a treia zi, totul a mers bine, cu excepția unor momente, rare, în care, intrând în joc, nu mi-a apărut profilul și a trebuit să-l repornesc de maximum două ori până s-a rezolvat.

Ce părere am? În principiu, mai toată lumea care are bani de jocuri își permite și o conexiune la internet și e firesc să aibă de la furnizor pretenția ca aceasta să meargă 99% din timp, dependența de el făcându-l aproape la fel de important precum curentul electric. Să fim serioși, sunt zilioane de jucători de World of Warcraft plus alte MMO-uri, Team Fortress, Counterstrike, StarCraft, Warcraft III, Call of Duty etc. - și pentru fiecare folosesc conexiunea la internet. Nu le iau apărarea celor de la Ubi. Pur și simplu așa stau lucrurile.

Iar Ubisoft va învăța ceva din fiasco-ul petrecut în primele zile de la lansarea jocului (jocurilor, de fapt) și își va pune la punct infrastructura, ca să mai vândă jocuri pe PC (și cred că vor). Mă îndoiesc, pentru binele Ubisoft, că vreun titlu de-al lor va mai avea asemenea probleme, chiar și numai în preajma lansării. Iar lumea se va obișnui cu el, așa cum s-a obișnuit și cu rele mai mari. Sistemul lor DRM este cam greșit, însă iardonabil rămâne numai și numai ceea ce s-a petrecut pentru europeni în cele două zile de după lansarea oficială și a zvărlit noroi peste un joc de referință.



personalitate clară, interesantă, lucruri care mi-au lipsit în primul AC. Apuci să vezi o poveste de fond mai interesantă, mai credibilă, iar personajele implicate în ea sunt excelente și devin din ce în ce mai fascinante pe parcurs. Asasinatul dublu, odată ce prinzi lamă și pe cealaltă mână, alături de mișcările de dezarmare și studierea mai profundă a sistemului de caftală, m-au făcut să nu mai evit cu orice preț o luptă. Chiar dacă inamicii încă stau la coadă să te cotoagească, cu unele excepții înviorătoare, este cu mult mai bine. Și noile gadgeturi m-au cucerit instantaneu (veți avea și ceva cu iz de praf de pușcă, spre final, hehe). Dar cel mai important este că misiunile au fost diversificate și integrate cu mult mai bine în poveste. Ba chiar anumite misiuni secundare, dar obligatorii în primul pentru a trece la porția principală, sunt acum opționale și diferite, cu mult mai apetisante și lipsite de monotonie. Mai ales că sistemul economic, prin care-ți îmbunătățești mica cetățuie dobândită de la un punct în grijă și aduni un profit frumușel, nu te mai obligă să alergi după toate nenorocitele de cufer cu bani împrăștiate peste tot. Fie că mergi încet și sigur, fie că pompezi bani în infrastructură pentru profit ulterior, nu vei ajunge în situația de a fi obligat să alergi după cai verzi pe pereți pentru a-ți cumpăra o piesă de armură sau vreo armă. Faptul că te poți amesteca printre orice fel de oameni cu un sistem nou și inteligent m-a făcut să uit de cretina căutare a grupurilor de călugări din primul AC. Iar faptul că unele găzdi te caută și prin mulțime și ascunzători este un mare bonus. Misiunile de găsire a mormintelor unor celebri asasini, cu scopul de a pune mânuța pe ceva foarte interesant, care-i aparținuse lui Altair, m-au încântat peste măsură și m-au făcut să stăpănesc aproape perfect comenzile de platforming și arta de a lovi fără să atragi atenția. Și mi-au dat acces la unele dintre cele mai frumoase interioare pe care

le-am văzut vreodată în jocuri. Iar povestea, Dan Browniană, de felul ei, cu tone de prostioare New Age în ea, reușește să aibă farmec permanent și conduce la unul dintre cele mai reușite finaluri experimentate de mine, care încheie satisfăcător actuala aventură și deschide loc unei continuări de zile mari.

Voice acting-ul este și el convingător și dă viață bine personajelor, însă mi s-a părut penibilă combinația de engleză și italiană subtitrată din varianta standard, care-i face să pară pe bieții macaronari renaștisti mai



degrabă niște mafioți de mână a cinșpea din Brooklyn-ul anilor '20. Comutând pe audio în italiană integral, am avut surpriza unui accent sudist, potrivit mai degrabă pentru Sicilia, nu pentru Florența, Veneția, Toscana sau Roma, unde se întâmplă întâmplările, și a unei intonații

mai găsi nicăieri. Era să nu mai scriu articolul ăsta, fiindcă nu mă prea puteam opri din jucat și rejuat. Când vor face publică data de lansare a lui AC III, voi începe și eu să număr zilele, nerăbdător.



mult mai slabe decât în varianta corcită. Plus pasaje nesubtitrate, în filme. Așa că m-am resemnat și am comutat la loc în itangliană.

Totuși, iubirea...

Citind hoarda de critici pe care le-am avut la adresa acestui joc și cântărindu-le cu argumentele pro, ați putea spune că nu sunt întreg la cap, mai ales dacă ați aruncat

un ochi peste notă. Ei bine, AC II este totuși unul dintre cele mai bune jocuri Action/Adventure care s-au făcut vreodată și va plăcea cu siguranță enorm până și celor care nu s-au putut lăsa de predecesor (asemenea mie). Merită banii, merită deranjul, merită suportate DRM-ul, bug-urile ocazionale și inconsistențele grafice, fiindcă o experiență ca în Assassin's Creed II nu veți



Un titlu cu totul deosebit, care îmbracă aroma de Mafia și Hitman/Death to Spies într-un Paris ocupat de naști și te pune în pielea unui irlandez cu vână. Plin de personalitate, te motivează să-ți joci și să tredi peste bug-urile implicate de conceptul sandbox. Are căfărat și stealth și, împreună cu AC II, va ține fanii genului ocupați multă vreme.

*LEVEL IANUARIE 2010

BUNE:	RELE:
▶ gameplay îmbunătățit radical și mai divers	▶ grafica nu exploatează potențialul PC-ului
▶ povestea, dimensiunea istorică și personajele, umorul	▶ mici bug-uri și situații dubioase
▶ arhitectura și animațiile, noile mișcări	▶ DRM-ul
	▶ încă se stă la rând la luptă

CONCLUZIE: Dacă puteți trece peste eventuala impresie proastă sau „meh” lăsată de gameplay-ul repetitiv al predecesorului și DRM, aveți în față un sequel radical mai bun din toate punctele de vedere, captivant și plin de farmec de la un capăt la celălalt, care vă va lăsa tânjind la partea a treia. Face banii, face timpul și face chiar și eventualii nervi.

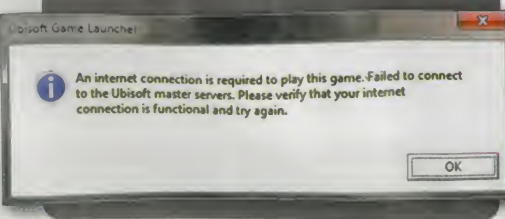
GRAFICĂ	08
SUNET	09
GAMEPLAY	09
MULTIPLAYER	---
STORYLINE	09
IMPRESIE	10

Gen: Action / Adventure Producător: Ubisoft Distribuitor: Ubisoft Ofertant: Ubisoft

Platforme: PC, Xbox 360, PS3, Wii, ON-LINE

CERINTE MINIME: Procesor: Intel Core 2 Duo 1.6 GHz / AMD 1.8 GHz

Memorie: 1 GB RAM / 2 GB RAM / Accelerare 3D: DirectX 9 Shader 3.0 256 MB



ANNO

I 404

Venice

Ca să fiu sincer, nu știu cât o să mai pot exista în purgatoriul acesta, situat undeva între presă și producție. Greutatea nu vine din faptul că aș vedea deciziile bune sau proaste de design sau că aș observa probleme de programare, animații de slabă calitate sau texturi lucrate în grabă, ci pentru că încep să simt un pic prea multă considerație față de munca unor producători, și aici mă refer la oameni, nu la companii.

Tribut

Și asta nu neapărat pentru că deplâng starea industriei, cu presiunea pe care o impune asupra producătorilor, ci pentru dezamăgirea pe care aceasta o produce în rândul celor implicați. Dezamăgirea nu e dată neapărat de incompatibilitatea acestui joc cu o viață normală, ci de faptul că foarte mulți dintre oamenii talentați implicați nu mai au la sfârșit de zi nicio satisfacție. Când nu mai există satisfacție, din cauză că nu li se recunosc meritele, din cauza oboselii acumulate sau din cauză că pur și simplu au o perioadă proastă, în care muza e la plimbare, acești oameni pot pierde cel mai important și mai necesar stimul, și anume pasiunea.

E bine știut că, pe lângă necesitatea unui salariu, totuși oamenii aleg să lucreze în industria jocurilor din pasiune. Evident, nu mă refer aici la cei care produc adevărații bani, oameni care de multe ori nu au pus în viața lor mâna pe un joc, producție proprie sau nu. Mă refer la cei care produc, la proletarii industriei. La cei care iau din propria viață crâmpa pe care le așază în jocuri. Ei bine, când nu mai e pasiune, salariul rămâne singurul stimul. Și atunci acești oameni devin... „mercenarii” industri-



ei, oameni care fac exact atât cât trebuie, nimic mai mult.

Oameni care nu se mai implică, oameni care nu mai vor să aibă idei. De ce oare se duce pasiunea... Din multe motive, dar în general din cauză că aceasta nu e ajută, crescută, întreținută și susținută. Pentru că foarte multe companii preiau pasiunea ca și cum ar trebui să existe în mod natural, se folosesc de ea ca de o șosetă, iar când dă semne de oboseală, e aruncată la gunoi. Și astfel pierd. Tot mai mult de la an la an.

Îmi cer scuze pentru această lungă introducere care are legătură doar relativ cu articolul de față. E un tribut adus celor de la Infinity Ward, făcuți praf de către o companie de distribuție, care a devenit prea sigură de sine. Dar cum spunea un personaj virtual, culmea, într-un joc care oarecum e în ograda lor – „Niciun rege nu poate domni o eternitate.” (Moartea lui Arthas, The Lich King, din World of Warcraft).

Anno 1404 revine

Pentru a reveni un pic, deși nu se aud lucruri bune nici de la Ubisoft, totuși există unele producții în ograda



lor care miros a pasiune și, dacă nu, măcar au un design de excepție. Clar nu vorbim de HAWX sau Avatar. Vorbesc de Assassin's Creed 2 și de jocul de față, Anno 1404. Cu siguranță, de primul ați auzit. Chiar dacă e o serie foarte lungă, sunt sigur că nu mulți dintre voi au pus

pană la orașe medievale de excepție, cu populație variată, nobilă, parvenită și, evident, plină de pretenții. Venice aduce o serie de lucruri în plus acestui sistem. Pe lângă poveștile lui hilare, care încearcă să creeze motivația de a construi folosindu-se de romanitatea cu care este asociată vizual arhitectura orașelor medievale italiene de după Renaștere, există și o serie de lucruri care îl diferențiază de predecesorul său și îi dau un aer de „must-buy and then... play, you DRM addicted!”.

Noi elemente

În primul rând sau nu neapărat, jocul nu mai are o campanie cu legătură pentru că vorbim despre un set de scenarii menite să te familiarizeze cu noile aspecte, cum ar fi de exemplu spionajul și sabotajul. Folosindu-te de o fabricuță de spioni, vei avea posibilitatea de a dejuca tendința unor indivizi de a-ți fura locuri din consiliu,





Intersecție nesemnalizată

În rest, s-au păstrat și lucrurile bune și cele rele, ca de exemplu stresul pe care mie personal mi-l aduc quest-urile astea contra timp. Aș fi preferat să mi le pot lua eu în loc să-mi fie permanent băgate pe gât, fără să

Ca să nu uităm de grafică, e clar că cei care se ocu-

Ca să nu uităm de grafică, e clar că cei care se ocu-



Locke



SINS OF A SOLAR EMPIRE: DIPLOMACY

BUNE:

- RELE:

- ### CONCLUZIE:



8,4

GRAFICĂ	09	
SUNET	10	
GAMEPLAY	07	
MULTIPLAYER	--	
STORYLINE	07	
IMPRESIE	09	

CERINȚE MINIME: Procesor 3 GHz Memorie 1GB RAM
Accelerare 3D 128 MB VRAM



Disponibil din 09.03.2010



SQUARE ENIX
www.finalfantasygame.com



XBOX
LIVE

Despre o iubire

BIOSHOCK 2

Recunosc faptul că am avut îndoieli destul de serioase atunci când am aflat că al doilea Bioshock nu va fi făcut de echipa care ni l-a dat pe primul, Irrational Games. Iar asta pentru că, după cum au arătat-o și nesfârșitele confruntări online între adversarii și suporterii anumitor aspecte de gameplay ale jocului, primul titlu al francizei era departe de a fi perfect. Mai bine spus, Bioshock s-a dovedit a fi un joc bun, dotat cu toate cele necesare, dar mult prea evident perfectibil. Nu voi intra acum în detalii, pe care le voi păstra pentru comparațiile semnificative cu a doua sa venire, dar, tocmai aceasta ar fi trebuit, în opinia mea, să fie opera aceleiași echipe, deșteptată de feedback-ul fanilor și dușmanilor.

Iar asta cu atât mai mult cu cât Ken Levine (om care a lucrat la multe titluri de faimă, precum Thief: The Dark Project și System Shock 2 - da, a fost angajat al Looking Glass Studios!), tatăl spiritual și de scenariu al primului Bioshock, pare să nu aibă nici o legătură cu cel de-al doilea. Oops!, păi, atunci, măcar Irrational Games să rămână la producție. Nu a fost așa, iar cei care au preluat această sarcină grea, de mare responsabilitate în fața unei lumi întregi de jucători înfierbântați, au fost oamenii de la 2K Marin, divizie care a făcut portarea Bioshock pentru PS3. Este drept, cinci membri ai echipei fostei Irrational Games se află în rândurile 2K Marin, deci, o anumită continuitate pare să existe.



Expansionism

Iar continuitatea de care vorbeam este atât de evidentă, încât, pe alocuri, cam aduce a identitate. Adică? Simplu, cel mai bine a pus problema unul din user-ii forumului nostru online de la www.level.ro, care a afirmat că Bioshock 2 dă senzația că ar fi, mai degrabă, un expansion al primului titlu. Sincer să fiu, cu aceeași senzație am rămas și eu, după parcurgerea a două treimi din joc. Din fericire, pe măsură ce mă apropiam de final, descopeream că 2K Marin a reușit să spargă gheața, să rupă pisica și să găsească miezul din ceea ce face Bioshock diferit de toate celelalte jocuri, oferindu-mi o extraordinară experiență, nu atât de gameplay, cât de viață și de trăire. Dar, să nu anticipăm, să păstrăm un tempo măsurat al expunerii temelor acestui articol. Și să revenim la chestiuni mai pământești... pardon, subacvatice.

Cum ar fi, spre exemplu, povestea. Acțiunea din Bioshock 2 se petrece la 8 ani după cea din primul titlu al seriei. Andrew Ryan a fost înlocuit la „conducerea” orașului Rapture de către Sophia Lamb, la bază medic psihiatru. Aceasta a creat un cult pseudoreligios ce avea în centrul său pe Eleanor, fiica Sophiei Lamb, divinizată ca salvatoare a Familiei ce cuprindea adepții acestui cult. Este vorba aici



atât de salvarea fizică, adică alinarea suferințelor cauzate de dependența de ADAM și de splicing-ul excesiv, dar și de o componentă spirituală, metafizică, a acesteia.

Însă, pe lângă mama Eleanor, există și tatăl acesteia, mai precis Big Daddy-ul ei. Ați ghicit, Eleanor a fost la un moment dat transformată în Little Sister, al cărei protector și însoțitor ai fost chiar tu, exemplarul Delta al seriei de Big Daddy introduse în Rapture odată cu războiul splicer-ilor din primul Bioshock.

Tu, eroul acestui sequel, ești cel care încerci să o salvezi pe Eleanor de la sacrificiul pentru binele comun pentru care mama sa a pregătit-o. Legat telepatic de Eleanor, parcurgi prin Rapture drumul către aceasta, ghidat și ajutat de ea. Iar aici apar asemănările de structură cu primul Bioshock: ai de-a face cu câteva personaje care te îndrumă (prin radio sau mental) sau ți se opun (argumentând prin megafoane). Misiunile din joc țin de depășirea unor obstacole, similare cu cele din primul titlu, în urma cărora află elemente noi de story și/sau poți să te deplasezi mai departe în niveluri. Până spre final, nu este nimic nou aici.



Little Sister și Big Daddy



Moarte în manieră impresionistă

Bla-blamb

Nimic nou, decât o cantitate deloc neglijabilă de zgomot de fond epic, pe care eu l-am clasificat ca bla-bla filozofic. Dat fiind că Bioshock pornea de la ideile unei gânditoare, Alisa Rosenbaum (caracterizabilă ca fiind un Lenin pe invers, adică tot aia), și Bioshock 2 tre-



Familia americană



Mă iubește femeile și e moarte...

buia să păstreze aparența unei origini nobile, intelectuale. Așa se face că toată jocul ți se îndeasă în urechi o ditamai colecția de emanații filozofice ale Sophiei Lamb, esențiale pentru a construi personajul și drama jocului, dar banale cu spume și plictisitoare, prin cantitate și repetiție, de nu pot să vă spun.

De altfel, asta mi se pare una din marile probleme ale seriei Bioshock - aceea că pornește de la un fond de chestiuni filozofice pe care le amestecă într-un fir epic atât de alambicat încât trebuie să te duci pe Wikipedia ca să pricepi cu exactitate ce se întâmplă. Cu părere de rău o spun, dar la asta se adaugă și publicul, care nu dă pe dinafară de cultură sau interes pentru teze intelectuale abstracțite asupra evoluției omului și Umanității. De aici rezultă un amestec pe alocuri indigest de filozofie regurgitată și telenovelă subacvatică, agreabil în prima jumătate a celui dintâi Bioshock, deve-



nit apoi tot mai neplăcut, pentru ca în Bioshock 2 să fie banal, plicticos, complicat, balast (sic!) inutil. Ca să pot gusta părțile minunate ale jocului, am fost obligat să suport cu stoicism bucăți mari din story, la care s-au adăugat mai toate replicile Sophiei Lamb.

Am fost enervat la culme de faptul că jocul este dominat de

imaginea unui antagonist puternic, obsedat de propriile convingeri și lipsit de orice morală în a și le pune în practică. Asemănarea cu primul Bioshock sub acest aspect, precum și ca structură a parcurgerii jocului, este cauza exasperării care m-a lovit din loc în loc. Să nu uităm că în aceeași lună am avut în lucru și Call of Pripyat, un titlu mult mai relaxat ca personaje, story și dramă... În contrast, Bioshock 2 se urcă pe tine și te apasă cu mesajul său, cu personajul său negativ, cu banalitățile sale ideologice, cu reluarea în oglindă a temelor originale introduse de predecesorul său.

Prea de toate

Asemănările flagrante cu Bioshock nu se opresc aici. Astfel, dacă este să vorbim despre resurse și arme, putem bine mersi să re-deschidem o veche dispută, pentru că premisele care au declanșat-o în trecut se repetă

în detaliu acum. Este vorba de faptul că jocul îți oferă o mare libertate în a alege căile de atac, la propriu, cu care îți vei distruge oponentii. Ai un număr suficient de arme, acum fiecare cu câte trei tipuri de muniție diferite. Mai ai la dispoziție și „magia”, constând într-o mulțime de atacuri bazate pe plasmide, puteri speciale oferite pe cale genetică, ce consumă EVE, adică tot un fel de mana.

Pentru a-ți perfecționa și diversifica atacurile cu plasmide, consumi o altă resursă, ADAM.

Toate aceste mijloace de luptă sunt, e adevărat, variate. Iar modalitățile de abordare a unei confruntări sunt și ele mai mult de una, ceea ce e bine. Pe de altă parte, zău dacă ai nevoie de toate astea!... Eu, dat fiind că trebuia să apuc să termin jocul și pentru că nu aveam timpul și energia necesare ca să pun de tot felul de sofisticării, am mers simplu, din headshot în headshot, combinat cu incinerarea adversarilor. Am parcurs tot jocul ca pe un Doom din vechime, bazându-mă pe



Artă





A nu se vorbi despre funie

un singur tonic genetic esențial pentru atacurile mele, „Headhunter”. În rest, să dea mama lui, a jocului, dacă nu m-am simțit de-a dreptul sufocat de o listă mult prea mare de mijloace de luptă - asta ca să nu mai pun la socoteală un sindrom pe care jocurile îl induc deseori în noi: stresul alegerii.

Acesta constă în imposibilitatea de a ghici din vreme ce să alegi din multitudinea de resurse (arme, muniție, armuri, magie/plasmide) disponibile la un moment dat, astfel încât să obții cel mai bun rezultat în viitor. Pur și simplu, stresul alegerii se instalează în momente de genul celor în care tu decizi să-ți upgradezi shotgun-ul, în loc să faci acest lucru cu mitraliera, pentru că habar nu ai ce oponenți te vor căpăci mai încolo. Sau când tu hotărăști să-ți mărești bara de sănătate, dar se va dovedi că nu ai nevoie de așa ceva, și mai bine ai investi ADAM în altceva. Ori când cumperi nituri pentru rivet gun în loc de grenade de proximitate. Și tot așa...

Nu știu cum se face că seria Bioshock are darul de a-ți induce acest stres al alegerii mai abilit decât alte jocuri. Cert este faptul că, până spre sfârșit, alergi de la un cadavru la altul ca să le jefuiești, cumperi la greu de toate de la punctele de vânzare împrăștiate prin niveluri, și tremuri la fiecare upgrade, îngrozit că ai făcut o alegere greșită. Totul făcut cu spaima de oponenți cumpliti, ce se prevăd în viitor ca o ame-

nințare nelămurită, ce te obligă să fii la maxim cu toate și în cea mai bună formă. O pluță! de fapt, amenințarea aia este falsă, iar jocul abundă de resurse inutile de bogate, care, chiar și pe cel mai ridicat nivel de dificultate, transformă ceea ce putea să fie un survival horror bestial într-un pac-pac semicretin. Ce rezultă de aici? Pe lângă faptul că îți induce excesiv stresul alegerii, Bioshock 2 o face inutil - orice alegere e bună.

La ce bun îți este libertatea de a alege dintre multe feluri de a lupta, dacă jocul nu mă pune în fața unor dificultăți suficient de mari și variate care să mă oblighe să-mi exercit această alegere? Un joc nu este doar un sport și/sau o artă, ca să fac lucruri numai după bunul meu plac. Un joc, mai ales din categoria shooter-elor survival horror, trebuie să aibă o serioasă și bine gândită dimensiune de „Pe aici nu se trece!” care să te oblighe la un minim efort de gândire și planificare, a cărei calitate distinctivă este NECESITATEA lui. Așa, putând alege orice cale/armă/plasmidă pentru a-ți rezolva luptele, rămân doar cu libertatea, nu și cu sentimentul de recompensă venit din inteligența folosirii



Am pus de un Chagall

A doua schimbare în bine a componentei de shooter adusă de Bioshock 2 este dată de posibilitatea de a-ți „amenaja” terenul înainte de confruntările majore. Una dintre aceste confruntări majore este uciderea unui Big Daddy pentru a înfia Little Sister pe care acesta o protejează. O altă confruntare majoră apare atunci când trebuie să protejezi la rândul tău respectiva Little Sister de valurile de spliceri care o atacă în timp ce ea colectează ADAM dintr-un cadavru. O a treia confruntare aspră este cea cu Big Sister-urile care te atacă din când în când. Aceste Little Sisters ajunse la maturitate sunt echivalentul mult mai rapid și mai periculos al unui Big Daddy și te avertizează asupra sosirii lor prin sunetul strident care le însoțește.

VERSUS, ÎN ADÂNCURI

Componenta multiplayer a lipsit din primul Bioshock și, oricât de mult ne-am dorit să putem arunca cu plasmide unui-ntr-altii, DLC-ul care ar fi putut s-o includă nu a apărut niciodată. Însă în Bioshock 2 ea există și ne oferă ocazia să experimentăm diverse combinații de plasmide și arme într-un cadru organizat, pe spinările altor jucători, iar ei pe ale noastre.



Băiat de comitet, ajut și la îngroparea altora

În ciuda denumirilor diferite, modurile de joc sunt cât se poate de generice, dar adaptate la universul Bioshock, astfel că modul Survival of the Fittest, de exemplu, va fi recunoscut imediat ca fiind echivalentul Deathmatch-ului, iar Civil War al Team Deathmatch-ului. Fiecare dintre ele, însă, include elemente de joc specifice campaniei single, de unde rezultă că loot-ul este la ordinea zilei (dacă apuci să-ți buzunărești victima înainte să-i calci pe urme, la cât de rapid te poți trezi cu un adversar în spinare), modul Capture the Sister (a.k.a. Capture the Flag) presupune capturarea unei Surioare, nu a unui steag, iar cea mai mare șmecherie o reprezintă șansa de a te transforma în Tata Lor și a-i zdrobi la propriu pentru o scurtă perioadă de timp. În ultimă instanță, poți ataca chiar și cu o cheie franceză.

De cele mai multe ori, locul în care ai de făcut față acestor confruntări majore este ceea ce eu am numit „un coșmar tactic”. Mai ales când este vorba de protejarea unei Little Sister de valuri de spliceri, producătorii par să fi ales anume locuri foarte dificil de folosit în avantajul

Sistemul de creștere în nivel este simplu și bine implementat, deblocarea graduală a unor arme și plasmide noi pe măsură ce avansezi recompensând într-o oarecare măsură eforturile depuse online, dar este departe de performanțele celui din Modern Warfare. Mai mult decât atât, în prima săptămână de după lansare, multiplayer-ul din Bioshock 2 a fost un dezastru, principala piedică împotriva distracției constituind-o lag-ul, omniprezent și deosebit de frustrant. Ce-i drept, nu am scăpat nici acum complet de el, dar măcar nu mai apare atât de frecvent. Altfel, în condiții bune de joc, acțiunea se desfășoară cu fluiditate, iar câteva elemente de gameplay, cum ar fi „hăcuirea” turetelor astfel încât să ucidă pentru tine, sabotarea acestora atunci când aparțin adversarului, precum și posibilitatea de a plasa capcane mi-au plăcut. Dar numai până la un punct, pentru că multiplayer-ul din Bioshock 2 este mult prea generic pentru un pasionat al genului, iar majoritatea recompenselor sunt lipsite de personalitate și substanță, cu șanse mici să îți prelungească jocului substanțial durata de viață. Din fericire, nu vom asocia niciodată Bioshock 2 cu componenta sa multiplayer, care putea la fel de bine să lipsească.



Veniți la Tată să vă dea ceva!

tău. Aici intervine una din ideile bune ale jocului, aceea a muniției capcană, ce poate fi plantată în drumul atacatorilor, pentru a-i încetini și chiar ucidă. O foarte bună astfel de muniție, pe lângă cea de tipul grenade de proximitate, este turela portabilă ce poate fi amplasată în



Gotcha, Sister!

puncte strategice pentru a te proteja cu foc de acoperire. Plasmida capcană, ce se declanșează la trecerea inamicilor, prezintă și în titlul anterior, stă probabil la originea acestei adăugiri în arsenalul jucătorului.

Per total, experiența de joc a fost semnificativ îmbunătățită de designul de nivel mult mai inspirat decât în primul Bioshock, precum și de apariția elementului tactic adus de muniția capcană. Astfel, confruntările majore aduc o înviore binevenită a curgerii acțiunii, mai mult decât necesară, dată fiind alunecarea treptată spre plictiseală și monotonie, ce apare înspre jumătatea jocului - boală greu curabilă a francizei.

Elixirul dragostei

De aici încolo, articolul de față ar putea conține spoiler-e minore. Eu zic că îl puteți citi mai departe, chiar și dacă nu ați jucat Bioshock 2 încă - v-ar putea deschide alte perspective ale receptării jocului, chiar cu riscul



unor mici dezvoltări.

Dacă ții minte, primul Bioshock punea problema liberului arbitru, a alegerilor făcute în cunoștință de cauză și în conformitate cu propria voință, neîngrădită. În substratul aproape fiecărui element de story și de de-cizie din joc se afla sămânța de idee a liberului arbitru. Aceeași problemă a liberului arbitru se află și în miezul lucrurilor din Bioshock 2. Ceea ce m-a izbit, însă, a fost asemănarea dintre felul în care această chestiune este tratată în jocul de față și o bine cunoscută legendă: cea a lui Tristan și a Isoldei.

În mare, deși versiuni sunt multe, putem sintetiza „Tristan și Isolda” în felul care urmează. Regele Mark trimite pe unul din cavalerii săi credincioși, Tristan, pentru a o aduce pe Isolda, promisă lui de soție de către un alt rege. În acest scop, Tristan o îmbarcă pe Isolda pe o corabie, pe drumul de întoarcere. Dar, pe aceeași corabie

se află și o poțiune specială de dragoste, ce ar fi trebuit să fie băută de regele Mark și de Isolda, împreună, pentru a le insufla o nesfârșită iubire reciprocă. Fatalitatea, însă, vrea altfel, iar băutura este consumată de Isolda, dar alături de Tristan.

Iubirea care îi leagă pe cei doi se va dovedi de neînfrânt. Chiar dacă, sub puterea simțului datoriei, Tristan o duce pe Isolda lui Mark, legătura dintre rege și aceasta este una formală. Tristan se retrage departe, căsătorindu-se, datorită asemănării, cu o altă Isolda, zisă „cu mâini albe”. Rănit fiind într-o luptă, Tristan susține că va putea fi salvat numai de venirea Isoldei celei adevărate. Corabia care se întoarce din regatul lui Mark



Catedrala Mântuirii Splicer-ilor



Nu trage, dom'...

Mântuire

Ceea ce află „the hard way” de-a lungul Bioshock 2 este faptul că în Rapture a existat un program de cercetare destinat creării de protectori pentru acele Little Sisters care recoltau ADAM. Un astfel de protector, numit Big Daddy, și acea Little Sister care îi este repartizată, sunt condiționați chimic/genetic să formeze o pereche de nedespărțit. Legătura dintre ei devine una ce nu poate fi ruptă decât cu prețul vieții. Or, tu, exemplarul Delta, ești primul Big Daddy pe care această procedură a

urma să ridice pânze albe dacă Isolda se afla la bordul ei sau negre în caz de nereușită. Pe patul de moarte, lipsit de puteri, Tristan o întreabă pe Isolda cea cu mâini albe ce culoare au pânzele corăbiei ce se ivește în depărtare, iar aceasta minte, spunându-i că negre. Tristan moare îndurerat. Isolda debarcă, ajunge în locul în care zace Tristan și cade fără suflare peste trupul acestuia. Iubirea dintre cei doi a fost puternică până la sfârșit.



Marketing Department

Poftiți la masă!

reușit. Iar Little Sister a ta, și se spune de la început, este Eleanor Lamb. Pe ea o cauți tot jocul, mânat de o forță de dincolo de tine - Tristan ce nu poate fără de Isolda sa. Interesant este că Sophia Lamb, psiholoaga, va acționa la un moment dat ca o Isolda cu mâini albe, deși rolurile lui Tristan și ale Isoldei vor fi oarecum inversate...

Dacă este ceva care m-a fascinat încă din primul Bioshock, iar apoi s-a detaliat în cel de-al doilea, este tocmai legătura dintre un Big Daddy și Little Sister a sa. Iar fascinația aceasta a fost rănită în primul rând de sunet. Mugetul acela sălbatic, de fiară rănită, pe care un Big Daddy îl scoate de fiecare dată când a sa Little Sister este amenințată de un pericol. Disperarea cu care un Big Daddy bate în postamentul țevilor de ventilație prin care se deplasează Little Sister-ele, mormăitul său nerăbdător. Toate aceste sunete care trădează o legătură



Amorul artei



peste omenesc de puternică dintre cele două ființe - iar aici socotesc și glăsciorul

unei Little Sister - m-au atins adânc. La fel cum m-a atins secvența muzicală ce însoțește momentul în care tu salvezi o Little Sister. Contrapuse, aceste elemente sonore au creat în mine conflictul interior ce m-a împins înainte în joc, atât în primul, cât și în al doilea Bioshock, dincolo de momentele de plictiseală și monotonie.

„But love is just a chemical. You give it meaning by choice.” spune Eleanor Lamb spre final, punctând extraordinar felul în care Bioshock 2 pune problema liberului arbitru prin povestea lui Tristan și a Isoldei, reinventată în Rapture, orașul din adâncurile oceanului. Partea de sfârșit a jocului se ridică la înălțimea acestei riscante, dar reușite întreprinderi epice, oferind o recompensă aflată cu mult, mult peste neajunsurile acestui titlu. Am terminat Bioshock 2 având parte de unul din cele șase finale, anume de cel într-un tot pozitiv. Și pot spune că am simțit în acel moment, cu toată sărmană ființa mea, ceea ce Richard Wagner a transmis în ultimele rânduri ale operei sale, prin cuvintele de încheiere ale Isoldei:

*“In the heaving swell,
in the resounding echoes,
in the universal stream
of the world-breath
to drown,
to sink,
unconscious,
utmost rapture!”...*

Capcane puse înainte de luptă

Notă: YouTube, ca și Wikipedia, este prietenul omului. Acolo o căutare după „Tristan and Isolda” va da rezultate din opera lui Richard Wagner. Dacă nu răbdă să o ascultați întreagă, încercați măcar Preludiul și aria finală a Isoldei (Liebestod - în versiunea Waltraud Meier pentru inimile de vioară). În ce privește traducerea libretului operei lui Wagner, am preferat, după cum ați văzut în versiunea în limba engleză, din motivul suficient de transparent că trimite la contextul acțiunii din joc într-un mod atât de bioscopic de evident, încât nu mai necesită explicații.

Marius Ghinea



CALL OF CTHULHU: DARK CORNERS OF THE EARTH

Ei, așa, de-al naibii ce sunt, vă voi recomanda un adevărat shooter survival horror, care se desfășoară la rândul lui într-un decor marin: Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth. Acolo, frate, nu te plictisești ever, duci lipsă de toate, de la muniție până la aerul din plămâni și la sănătatea mintală. Inclusiv valoarea artistică a elementelor vizuale este ridicată, iar povestea, simplă, dar genială, inspirată din opera lui Lovecraft, nu te deranjează cu locuri comune sau pseudofilozofii.

*LEVEL APRILIE 2006

BUNE:

- ▶ grafică
- ▶ design de nivel și de muniție îmbunătățite
- ▶ povestea de final

RELE:

- ▶ repetitiv
- ▶ încărcat de balast filozofic
- ▶ prea bogat în resurse pentru un survival horror

CONCLUZIE:

Jocul ar fi doar un expansion pretențios de Bioshock, cu câteva aspecte de gameplay îmbunătățite, dacă nu ar dezvolta treptat cea mai frumoasă rețetă a temei „Tristan și Isolda” de la Richard Wagner încoace. Cu un climax de neuit în final, probabil una din cele mai pline de simțire secvențe din istoria jocurilor, povestea lui Tristan și Isoldei se desfășoară într-un halucinant decor de musical hollywoodian interbelic, în care mugetul disperat al unui scafandru monstruos îți amintește mereu de iubirea cea fără de moarte, dând un nou înțeles cuvintului „rapture”.

GRAFICĂ

SUNET

GAMEPLAY

MULTIPLAYER

STORYLINE

IMPRESIE

Gen: Producător: Distributor: 28 Games Ofertant

Gen: Produs: 28 Games Ofertant

Gen: Produs: 28 Games Ofertant

Gen: Produs: 28 Games Ofertant

Gen: Produs: 28 Games Ofertant

Gen: Produs: 28 Games Ofertant

Gen: Produs: 28 Games Ofertant

Gen: Produs: 28 Games Ofertant

SHATTERED™ HORIZON

De la benchmark la jocuri

Shattered Horizon este primul joc marca Futuremark, cunoscut până acum doar pentru benchmark-uri dedicate plăcilor video, iar decizia de a-l realiza nu este una tocmai întâmplătoare având în vedere experiența pe care au acumulat-o în timp. Suprinzător este faptul că jocul este dedicat în exclusivitate amatorilor de pac-pac în multiplayer, este disponibil doar via Steam, iar pentru a-l juca ai nevoie de o placă video DirectX 10 și sistem de operare Windows Vista sau 7. Prin urmare, Shattered Horizon nu este departe de ideea de benchmark, dar fiind cerințele sale măricele de sistem. Dacă pe sistemul tău rulează fără probleme, sunt șanse mari să poți juca orice alt joc din actuala generație.

Gravitație zero

Acțiunea este plasată peste 40 de ani în viitor, când omul a colonizat Luna, iar profiturile pe care aceasta le aduce companiilor ce o exploatează sunt uriase. Însă lăcomia lor provoacă în cele din urmă cel mai mare accident minier din istorie, o explozie catastrofală ce aruncă în spațiul din jurul Pământului miliarde de tone de rocă lunară și scutură Luna atât de bine, încât riscă să se dezintegreze.

Agencia Spațială Internațională (ISA) primește misiunea să îi vâneze pe vinovați, încredințând sarcina trupelor aflate pe Stația Spațială Internațională în momentul exploziei. Compania Minieră Lunară (MMC) nu are însă de gând să se dea prinsă, având în vedere acuzațiile grave ce i se aduc, și vede în ISA o amenințare la adresa existenței ei. Conflictul armat este inevitabil, iar luptele au ca obiectiv cucerirea obiectivelor strategice deținute de MMC, ce țin de cucerirea de ele, căci numai controlul total asupra resurselor îi mai poate salva.

Diferența majoră față de alte FPS-uri multiplayer constă în faptul că aici nu există gravitație. Ai o singură armă cu trei moduri de tragere la dispoziție și un mediu cu adevărat tridimensional prin care să te deplasezi. În Shattered Horizon, mediul de joc și efectele sonore sunt utilizate la maximum pentru a oferi o experiență de joc cu totul nouă, abilitatea de a observa de la distanță inamicul și a te feri de el reprezintă cheia supraviețuirii. Mijloacele prin care o poți face au însă adesea repêrcusiuni. De exemplu, de câte ori folosești propulsoarele principale de pe spinare pentru a te deplasa, mediul din jurul tău este luminat instantaneu în culoarea echipei din care faci parte (ISA sau MMC), ceea ce ușurează depistarea ta de către inamic. Pentru a elimina acest dezavantaj major, este indicat să folosești forța inerției, plutind spre destinație dacă te îndrepți deja spre aceasta, pentru a fi mai greu de descoperit.

Pe lângă toate acestea, îți poți opri funcțiile costumului, adoptând modul de deplasare "silent". În acest fel nu mai trebuie să utilizezi propulsoarele principale, ci doar pe cele secundare, dispuse direct pe costum. În consecință, nu mai lași urme și dispari imediat de pe radarul inamicului. Dezavantajul este că radarul care îți indică obiectivele devine inactiv, la fel întâmplându-se și cu dispozitivul ce simulează sunetele din jurul tău – sunetul, dacă nu știi, nu se propagă în spațiu. Efectul rezultat este fantastic: momentele în care te ascunzi într-



O perdea de fum cât o mie de cuvinte

Kakamaka intră pe hartă

un ungher al unei baze, așteptând cu inima cât un purice să îți intre un adversar în raza vizuală, pot fi extrem de tensionate, iar singurele sunete pe care le auzi sunt bătăile inimii și propria ta respirație.

Problema este că unele hărți încurajează camparea, munca în echipă fiind mai mult decât necesară pentru a scoate lunetiștii din găoace.

Oricine se poate așeza pe o suprafață plană folosind cizmele gravitaționale și să tragă apoi în orice zboară.

Du-mă-n Lună

Shattered Horizon este ușor de recomandat, obiectivele sunt simple, jucători se găsesc, iar mie mi-au plăcut dintotdeauna măcelurile fără prea mult sens. Mai presus de toate, însă, este o experiență de joc unică cu care nu v-ați mai întâlnit până acum. Ieftin și bun.

KIMO

alternativa



TEAM FORTRESS 2

Joaca în multiplayer n-a fost niciodată atât de distractivă până la Team Fortress 2. Este amuzant, distractiv, viu colorat și deloc derutant. Totuși, nu vă lăsați înșelați de stralele de mască. Munca în echipă este crucială, iar greșelile nu se răsplătesc.

*LEVEL DECEMBRIE 2007

BUNE:

- controlul intuitiv
- mecanica de joc
- acțiunea frenetică

RELE:

- hărți și moduri de joc cam puține
- cerințe mari de sistem

CONCLUZIE:



Shattered Horizon oferă ceva nou fanilor genului, o experiență inedită de care nu ai cum să nu-ți amintesci. Din nefericire, nu se poate bucura oricine de el, având în vedere cerințele mari de sistem.

8

GRAFICĂ	08
SUNET	08
GAMEPLAY	08
MULTIPLAYER	08
STORYLINE	08
IMPRESIE	08

Gen FPS Producător Futuremark Game Studios Distribuitor Futuremark
Ofertant store.steam.com ON-LINE shatteredhorizon.com

CERINTE MINIME: Procesor Intel Core 2 Duo E6600 / AMD Athlon64 X2 5900+ Memorie 512 MB Accelereare 3D NVIDIA GeForce 8800GT

FINALUL EPIC ESTE APROAPE

COMMAND & CONQUER™ TIBERIAN TWILIGHT



Disponibil din 19 Martie 2010

www.commandandconquer.com



ALEGE O CLASĂ • DEZVOLTĂ-ȚI PERSONAJUL PROGRESIV • INTRĂ ÎNTR-O ECHIPĂ ȘI LUPTĂ-TE ONLINE



www.pegi.info

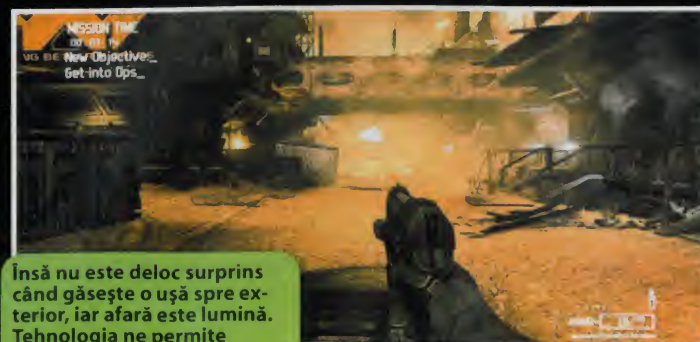
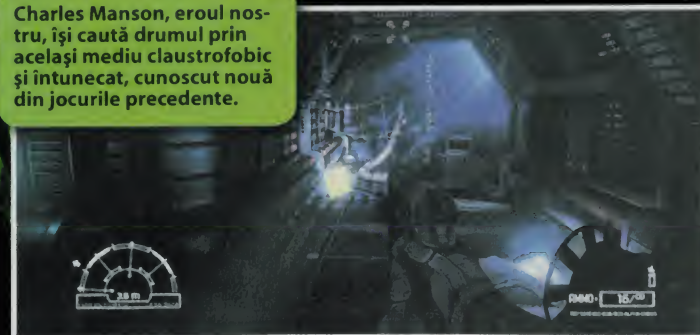


© 2010 ELECTRONIC ARTS INC. EA, SIGLA EA ȘI COMMAND & CONQUER SUNT MARCI COMERCIALE DETINUTE DE ELECTRONIC ARTS INC.

ALIENS VS PREDATOR™

Weyland Yutani, corporația ce creează lumi pentru noi, pentru mine și pentru tine, a descoperit o nouă planetă propice vieții și exploatarei. Este timpul să ne luăm ranița-n spinare și să trecem la colonizat. Dar nu înainte ca marinii să curețe zona de bălării.

Charles Manson, eroul nostru, își caută drumul prin același mediu claustrofobic și întunecat, cunoscut nouă din jocurile precedente.



Însă nu este deloc surprins când găsește o ușă spre exterior, iar afară este lumină. Tehnologia ne permite astăzi să avem momente de panică și în miezul zilei.

Nu departe de el, Fifi, Predatorul pântecos, se uită cu dispreț la coloșii industriali creați de om pe planeta folosită de strămoșii săi ca teren de vânătoare. Oamenii trebuie să moară!



Simt miros de cârniță. Zob vă fac. Stai doar să scot Auto Transition-ul ăsta care nu mă ajută deloc.



Alien-ul, fericit că se poate sui pe pereți și tavan doar când vrea, se pregătește de luptă. Este în continuare cel mai vorace și mai spectaculos luptător al jocului.

Șase! Vine 6!
Fiecare clasă din joc e forțată la început să treacă printr-un tutorial de doi lei.



Regina, maiestuoasă ca întotdeauna. În lanțuri ca întotdeauna.



Fiule, mama ta te cheamă! Ajută-mă!

Arghh...



Prima victimă. Niciun om nu-i poate sta în cale lui 6.

Arăt bestial. Sunt cel mai urât Predator de până acum. Arnold ar muri doar dacă aș scoate limba la el. Grafic, arăt extraordinar! Și nu doar eu, ci întreg jocul.



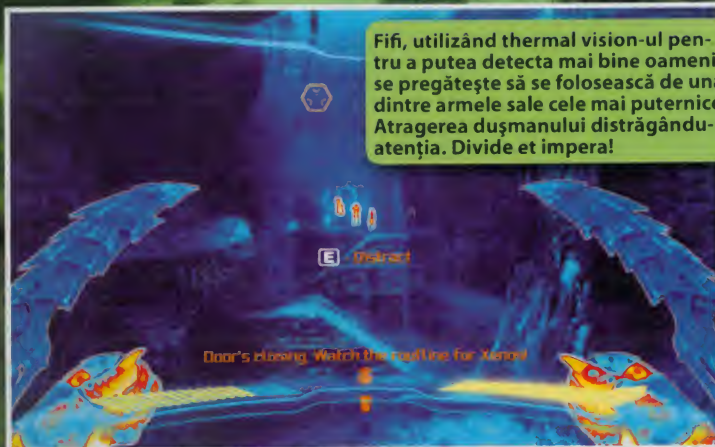
Ținut de basm. Nici nu te aștepti ca de după fiecare fir de iarbă să te privească moartea cu ochii mijiți. Nu, nu vorbesc despre vietnameji.



Am cu două mai multe ca tine, Fifi.



Predalien-ul intră în competiție. Cu toate astea, nu ne caftim cu el decât o dată. Puțini „boși” în jocul ăsta.



Fifi, utilizând thermal vision-ul pentru a putea detecta mai bine oamenii, se pregătește să se folosească de una dintre armele sale cele mai puternice. Atragerea dușmanului distrăgându-i atenția. Divide et impera!

Arghh...



Întâlnire de gradul întâi. Alien-ul și Predatorul pot face finishing moves prin care culeg trofee.

Nu mă face să îmi scot masca. Atât îți spun.



Strămoșii îl aclamă pe primul Predator ce a învins un Alien. Totul nu este decât un film în HUD-ul lui Fifi.



Ce nu știe este că în spate se strecoară un șarpe.

sunt eu, șarpele...

Psst



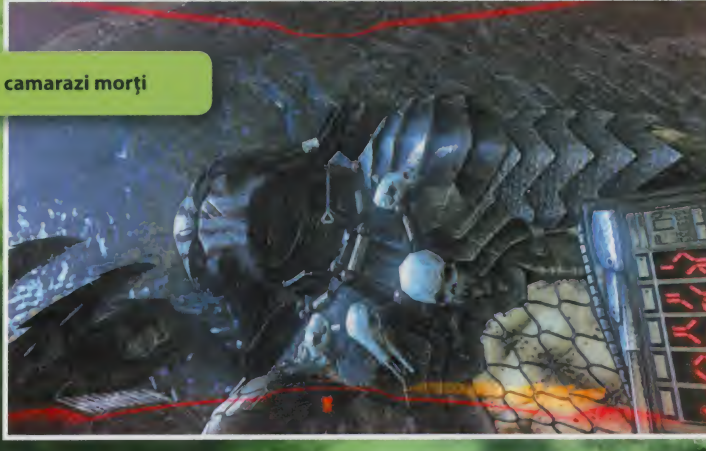
... dar era prea mic. Iar în 1 la 1, Predatorul câștigă tot timpul.



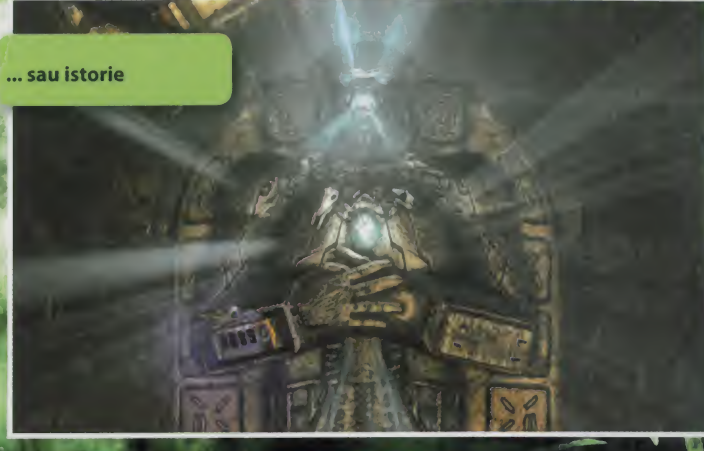
Este momentul să plecăm. Am învins. Totuși, hai să bubuim și tot ce e în jur, ca nu cumva Weyland să pună mâna pe ce lăsăm noi în urmă.



... camarazi morți



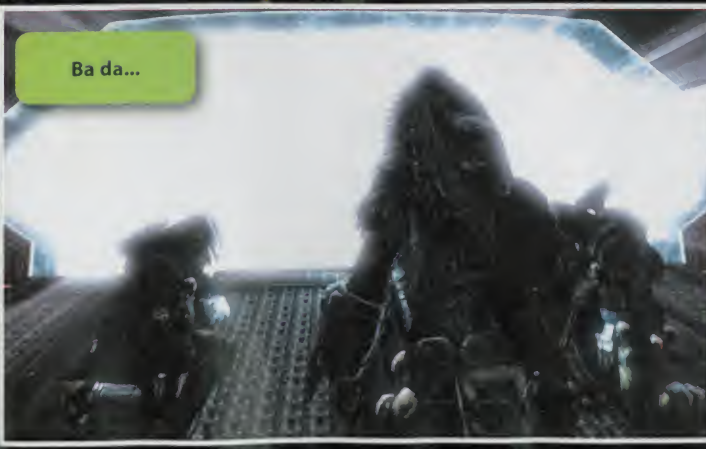
... sau istorie



Treci înapoi! Nu s-a terminat!



Ba da...



Pământul trebuie învățat o lecție. Oamenii se întind mai mult decât le permite plapuma.



XENOMOSHU_WIN VS. PR3DATOR|BUZESCU



Deșcurajată de atâta hype negativ, n-am avut sânge'n dește să mă ating de campania single, îngrozit fiind de perspectiva unei dezamăgiri crunte (mai ales că butonam la sânge primele două jocuri din serie, mai puțin Primal Hunt, care m-a cam lăsat rece). Iar când mi-am luat înimă'n dinți și am încercat să scot Predatorul la o plimbare prin junglă, Zeul Tehnologiei și proasta optimizare mi-au fost potrivnici și n-am apucat și eu să fiu dezamăgit, ca restul lumii, de poveste, gameplay, level design etc. etc. Eu unul am fost dezamăgit că n-am prins nici măcar 15 minute de joc cursiv. Înainte de patch (căci a apărut și un patch între timp), campania single era de nejuțat. În anumite zone, jocul sacada îngrozitor, bașca se mai și bloca pentru câteva minute (pe ceas, adevărat vă spun). Spun „proastă optimizare” pentru că oameni mai vrednici decât mine, cu scule mai dovedite, au întâmpinat aceleași probleme. Așadar, cele trei campanii single fiindu-mi inaccesibile pentru moment, m-am concentrat exclusiv asupra multiplayer-ului, până la apariția patch-ului, când mi-am înfipt puținel dinții și în single player, pe care l-am găsit chiar suportabil.

Dar să revenim la multiplayer. Cele trei moduri „tematice” (Infestation, Survivor și Predator Hunt) de multiplayer parcă redau mai bine decât campaniile single atmosfera filmelor care au servit drept model jocului. Începem cu Predator Hunt, căci acolo am trăit unele dintre cele mai frumoase momente din joc și m-am simțit ca unul dintre pifanii lui Șvarț din primul Predator. Ia spuneți voi, cum ar fi să mergi prin junglă, separat de camarazii tăi ruși și maghiari (e plin de ei pe Henternet) știind că cineva acolo sus te pândeste. E doar un joc, dar totuși... Te oprești un minut să-ți tragi sufletul și să-ți încarci pușca și observi cum dintr-un copăcel se îndreaptă spre tine trei raze subțirele și roșietice. Fiindcă ți-ai făcut temele și ai văzut în Predator ce se întâmplă când te întâlnești cu lase-

rul în junglă... „fuck!”. Nici n-apuci să termini și ești făcut zob de un gugului de plasmă. Data viitoare vei încerca să te ferești, dar asta nu schimbă cu nimic ce se va întâmpla cu tine la primul contact IRL cu un Predator în carne și oase. Pentru că El există. Cu cine credeți că vâna Plumbuitul sute de mistreți într-o zi? În Predator Hunt, un jucător intră în pielea Predatorului, iar ceilalți sunt distribuiți în rolul vânatului. Sau al vânătorului dacă sunt organizați, chestiune care se întâmplă cam rar în ranked play. Cine reușește să trimită Predatorul în lumea celor drepti, îi ia locul. Iar dacă Predatorul nu reușește să săvârșească niciun omor în limita de timp (fiecare „trofeu” prelungește timpul), un alt jucător este ales aleatoriu. Distraxie și sânge verde!

Infestation aduce Xenomorfii în lumina reflectoarelor. Jocul începe cu un pluton de infanteriști și un singur Alien și se poate termina în două minute dacă host-ul pică în rolul Alien-ului, se enervează și iese. Presupunând că avem un host nu chiar slab de inger, un Alien priceput și niște „Marini

colocviali” descurcâreți, modul Infestation reprezintă o experiență foarte plăcută, mai ales dacă ai proaspete în minte anumite scene din seria Aliens. Pe scurt, pifanii hăcuți de alieni se adaugă mișcării de opresiune xenomorfă. Care crește, crește, crește. Odată cu ea, crește și stresul ultimilor doi supraviețuitori (direct proporțional cu numărul punctelor albe de pe senzorul de mișcare), a căror singură șansă de a câștiga jocul e să reziste timp de vreo două, trei minute în fața hoardelor dezlanțuite. Ceea ce se întâmplă destul de rar. Modul Survivor funcționează pe aceleași principii, cu diferența că alienii sunt toți controlați de AI, vin în valuri, iar jucătorii trebuie să le țină piept cât mai mult.

Restul modurilor m-au lăsat rece. Avem clasicul Deathmatch, unde e haos, un mod Domination pe care nu-l prea joc deoarece încă n-am aflat ce anume ar dori un xenomorph de la un Capture Point, Mixed Species Team Deathmatch (unde m-am trezit de mai multe ori aruncând grenade spre coechipierul alien, chestiune absolut normală

după ce ai jucat Infestation vreo trei zile). Parcă Species Team Deathmatch e ceva mai rășărit.

„Finishele” din single player apar și în multi. Avantajul este decesul rapid al victimei într-o secvență animată de toată minunea, dezavantajul... cât timp sunteți blocați în „cutsцене”, apare un alt jucător și vă face felul. Se nasc altfel o grămadă de situații comice, mai ales în Deathmatch, unde se formează adevărate trenulețe de jucători cu o pasiune pentru tasta E... În schimb, dacă te duce devla și nu-ți hăcuiești victima în văzul lumii, unde poți fi luat la ochi, acest mic „tratament” aplicat neatenților adaugă mult la atmosferă.

Acum că v-am făcut poftă, să vă povestesc câte ceva despre piedicile puse în calea „distraxiei” voastre. Sistemul de matchmaking ar fi prima și cea mai importantă. Oricât de minunat ar fi multiplayer-ul, când durează mai mult să te conectezi la un meci decât să-l joci (conexiune întreruptă, host plecat la plimbare, host la dracu'n praznic și ping-uri de trei cifre), parcă-ți vine să te bucuri de plăce-

rile vieții reale și să-l lași naibii de joc. Problemele s-au mai remediat odată cu apariția serverelor dedicate (în versiune beta momentan, dar tot e mai bine decât nimic), dar dacă tânjești după experiență, skin-uri și rank, meciurile ranked au rămas mari generatoare de nervi. De exemplu, dacă sunteți un grup de prieteni, nu puteți juca în ranked decât Deathmatch, Species Team Deathmatch și Domination. Adică exact modurile mai fade (cu excepția lui Species TDM). Hărțile sunt cam puține și reciclate din single, deci surprize „geografice” ioc (presupunând că ați trecut prin campanii).

„Clienții” mai vechi ai francizei AvP se plâng și de încetineala Alien-ului și au dreptate. Parțial. În comparație cu primul AvP (apărut și pe Steam, luați-l că merită), unde Marine-ul se mișca cu viteza xenomorfilor actuali, da, Alien-ul e un melc cu dinți și gheare. Însă, în condițiile actuale, bâzdașania e destul de rapidă încât să-și îndeplinească menirea în multiplayer. Mai ales dacă sprintați cu „Q”. Iar cei care s-au plâns că jocul cu Alien-ul e haotic în-

seamnă că n-au pus mâna pe primele două AvP-uri. Sau au probleme de orientare, așa ca mine (deși, în mod ciudat, am reușit să mă atașez de micuța și blânda creatură a spațiului). Am sesizat, totuși, câteva probleme mai serioase, atunci când dihania se cățara automat pe unele ziduri, dar refuza să sară peste un prag de juma' de metru dacă nu apăsam butonul de tranziție (o soluție ar fi să jucați cu Auto Transition ON, dar atunci s-ar putea ca Alien-ul să nu meargă întotdeauna exact pe unde vreți voi). Melee-ul e cam haotic pentru gustul meu, de aceea prefer să joc cu Marine-ul, dar am zărit jucători care făceau minuni cu Alienii sau cu Predatorul, deci presupun că vina îmi aparține într-o mare măsură mie.

Ca să închei pe un ton optimist, multiplayer-ul mi-a plăcut. Nu-l văd inclus în competiții pe musiu AvP, există probleme clare de echilibru, dar, pe legea mea, e distractiv. Mai ales jucat pentru relaxare, cu o mână de amici.

CioLAN

Koniec



ALIENS VS PREDATOR 2

Singurul joc ce oferă o experiență de joc asemănătoare este Aliens vs Predator 2. Foarte diferit de jocul de față, oferă un ritm de joc mult mai alert. Totul se mișcă pe fast forward. Extraterestrii țâșnesc pe lângă tine cu viteza fulgerului, Marine-ul aleargă cu adevărat, iar Predatorul este într-adevăr un prădător. Cu toate acestea, și stilul ardeleanesc în care se mișcă personajele din noul AvP este interesant. Mai ales în pvp.

BUNE:

- realizare grafică decentă, deși cam monocromă
- multiplayer incitant
- Alien-ul este la fel de fermecător

RELE:

- campania single player este MULT prea scurtă
- acțiunea este mult mai lentă decât în predecesoarele sale
- poveste ca și inexistentă

CONCLUZIE:

Cu toate că single playerul nu ne ajunge nici pe o măsă, jocul merită cumpărat. Măcar pentru multiplayer și tot nu vei regreta banii pe care îi dai pe el. Prea lent pe alocuri, mai ales cu Marine-ul, fără sperieturile cu care ne obișnuisem din filme și din jocurile vechi, dar cu o realizare grafică bună, cu clase echilibrate și un multiplayer care, dacă nu te frustrează, sigur te va face dependent, AvP este un joc bun, ce nu te va dezamăgi decât dacă îl cumperi strict pentru single play.

GRAFICĂ

07

SUNET

08

GAMEPLAY

07

MULTIPLAYER

08

STORYLINE

06

IMPRESIE

07

7,1

Gen 113 Producător 113 Distribuitor 113 Ofertant 113 Games, Informa

02.11.19 17.19 ON-LINE www.level.ro

CERINTE MINIME: Procesor Intel Core 2 Duo 2.0 Ghz Memorie 2 GB RAM

Accelerare 3D 12 MB

NEED FOR SPEED NITRO



Marketing, spoiler-ul universal

Rar se întâmplă când lucrezi în industrie să ai șansa să pornești un titlu despre care să nu știi mai nimic. De obicei, când dai install sau introduci dvd-ul în consolă, ai jucat deja în minte, într-o formă sau alta, părți din joc: imagini peste imagini, filmulețe de prezentare, interviuri, preview-uri, dacă ai noroc și timp, și un hand-on sau un demo. Marketingul este cel mai al dracu' spoiler al zilelor noastre, un rău necesar, dar un rău care, mai ales dacă e făcut de profesioniști, devine de multe ori jec pentru că ridică așteptările tuturor peste calitatea produsului, un lucru bun pentru vânzările inițiale, dar prost pe termen lung

pentru toată lumea.

Ce se întâmplă însă când se întâmplă? NFS: Nitro a ajuns la mine la recomandarea lui Kimo și l-am pornit fără niciun fel de așteptări, nu era pe lista „de jucat”, de fapt nici măcar nu știam cu ce fel de joc (auto) o să am de-a face - nu că nu ar avea un titlu autoexplicativ. Păi... se întâmplă să fii surprins până și de mașinile care pot fi cumpărate inițial în modul carieră. Două, mari și late, o dubiță VW „Make Love not War” cu aspect de mașină blindată și un Renault 4L, un break din 19toamna cu roți supradimensionate. Ok!? O liniuță la drift și cinci (maximum posibil) la rezistență (strength) contra două liniuțe la ținută de drum (handling) și drift, plus una la rezisten-

ță. Decizii, decizii. Niciuna dintre mașini nu are liniuțe la viteză și accelerație. Ar fi genial nici să nu pornească.

Apăs de două-trei ori stânga pe crucea direcțională a Remote-ului și monștrii jocului își fac apariția în frunte cu o Zonda cu maximum de liniuțe la toate categoriile, mai puțin la rezistență, dar și cu un cost de 750 de ori mai mare decât bugetul inițial, plus condiții de deblocare: minimum 200 de stelute, oi afla ce e și cu ele, și campionatul „Cupa de Argint” terminat. Probabil ai învățat și producătorii câte ceva de la Ferrari, care nu vinde Enzo decât clienților săi pasionați, cu conturi serioase, care să le permită să întrețină o astfel de mașină. Ce-i corect e corect, presupun.

Nici n-am pornit în cursă și sunt intrigat. Selectez duba, pe sistemul, lasă curbele și așa nu știi cu ce o să te lupți, poate e mai ușor să dai peste ei. Apăs „Give me” și pornesc.



Skeme

Fac parte din jucătorii care se înțeleg bine cu mai toate tipurile de jocuri cu mașini, Underground a fost prietenul meu, Driver, GTA (chiar și cel 2D) au fost adevărate plăceri, iar ToCA și Colin McRae minunate provocări. De fapt, încă mai sunt blocat într-o specială din primul ToCA în încercarea mea nebună de a termina modul carieră câștigând toate cursele... să revenim.

Cea mai grea decizie pe care o vei lua în cadrul acestui joc va fi alegerea modului de control. Poți folosi doar Remote-ul ținându-l ca o telecomandă (ce chestie), urmând să iei curbele prin rotirea incheieturii. Poate cel mai dificil mod de control, dar singurul care vine cu un mare plus pentru unii dintre noi, așa cum ține să ne explice și tutorialul stupid, o mână liberă pentru... bere. WTF. Oook. Schema doi e posibilă dacă prindem cu ambele mâini Remote-ul și-l transformăm într-un gamepad de modă veche, urmând a lua curbele prin rotirea

Nota multiplayer

Lipsa unui multiplayer online într-un „simulator” de mașini contemporan este deja o mare bilă neagră. Avem multiplayer local în care până la 4 jucători se pot lua la întrecere, dar nici acesta nu ajută prea mult. Am încercat jocul și în doi și în patru, dar deja eram prea experimentat pentru ca cineva care vine în vizită să poată ține pasul. Cursele au devenit rapid frustrante pentru ceilalți și nici când i-am lăsat doar pe ei nu a fost mai bine. Cheltuielile pe care trebuie să le faci - un LCD-TV mare care să-ți permită să înțelegi ceva când joci în split screen și 4 Remote-uri - pentru a juca un multiplayer corect - sunt și ele iraționale. Pentru mine, în acest joc multiplayer-ul a fost ca și inexistent. Nota pentru el este 2. Dacă asta cauți, nu cumpărați acest titlu.

Cum însă 99% din acest review se bazează pe experiența de joc din single player, iar sistemul de notare LEVEL nu este unul tocmai perfect, îmi pare mai corect să las doar aici nota pentru această categorie și să uit de ea la final.



acestui, ca un volan (nu, nu ai nevoie de acele plastice în formă de covrig, jocul se poate juca foarte bine și fără ele). A treia variantă poate fi încercată odată cu anexarea Nunchuk-ului, direcția mașinii fiind controlată prin mișcarea manetei, și, în sfârșit, variantele 4 și 5, asemănătoare între ele ca mod de control, dar posibile pentru că avem un Clasic Controller la îndemână - un Dual Shock puțin simplificat sau un gamepad de GameCube.

Am pornit la joc folosind metoda doi de control, fiind (încă) îndrăgostit de Excite Truck și nebulia de acolo. Inițial, găsești ciudată această simulare a unui volan pe care-l poți mișca liber în orice direcție, dar îți trece repede dacă jocul reacționează prompt și corect la mișcările tale. Am ajuns să consider - în mare și datorită lui Mario Kart - că acesta este cel mai potrivit mod de control pentru un arcade. Aștept încă acel simulator în care producătorii să implementeze raze de bracăre și curse diferite ale volanului de la o mașină la alta.



care participi este de tip circuit. Dacă ți se întâmplă să ieși pe primul loc după două tururi, ești răsplătit cu 3 stelute, dacă ai reușit și un timp foarte bun per tur, mai primești una și, în sfârșit, dacă conduci cu talent: aeriene, alunecări, păstrarea primului loc, boost-uri, munca ți e răsplătită cu încă o stelută.

Restart și o iau de la capăt. Victorie. Zdrang, s-a deblocat o culoare, numai bună de folosit când mă întorc în garaj. Schimb mașina și cumpăr o Broscuță transformată în Hot Rod (mai târziu am aflat că toate mașinile din acest joc se vor Hot Rod-uri, dar, să fim serioși), las circuitul în urmă și încerc cursa eliminatorie. La fiecare 30 de secunde personajul negativ de pe ultimul loc dispăre. Next. Drift

Carnavalul de la Rio

După prima cursă și câteva lupte cu Hummer-ele polițiștilor, am început să mă obișnuiesc și cu grafica cubistă, proastă chiar și pentru posibilitățile Wii-ului. Am priceput că startul se ia cu scărdăituri de roți, m-am obișnuit cu sensibilitatea controlului, m-am prins ce e cu power-upurile aruncate pe traseu, unul te repară, altul aruncă poliția pe urmele unui oponent și, nu în ultimul rând, am înțeles cum se câștigă stelutele. Prima cursă la





Mașinile nu au nicio legătură cu realitatea



Pfff. Varză, veniți la noi la Mamaia



Fițe

Challenge, o cursă contratimp pe o porțiune dată de traseu. Ca să câștigi maximum de steluțe, trebuie ca distanța acoperită de drift-urile tale să depășească un barem impus. În acest moment, începi să realizezi că jocul încearcă a-și depăși condiția, mașinile inițiale au prea puțini cai pentru a putea accelera în drift, trebuie să folosești cu cap boost-ul, accelerația, dar și unghiul de atac. Poți să-ți jeli adio de la drift-urile continue la la Underground (și nu numai); aici, dacă nu ai destulă viteză, frâna de mână nu va face altceva decât să înfrâneze mașina, asemănător cu realitatea, mai ales dacă ai cauciucuri bune și late pe spate, cum se întâmplă și în joc. Restart și de la capăt, restart, restart, restart. Dacă te încăpățânezi să culegi toate steluțele, jocul nu este chiar atât de simplu. Repetarea curselor de drift, unde nu există oponenți și nici trafic, te acomodează cu mașina, te obligă să înveți trasee, te ajută să înțelegi cum funcționează boost-ul și când trebuie folosit. Observi imediat că poți umple bara de NOS chiar de la start, prin încălzirea roților – menținerea accelerației pe un anumit palier, dar în același timp îți sar în ochi și greșelile de design, lenea producătorilor, colțurile și bordurile necioplite, geometria prostescă a mașinilor, realizarea vizual jenantă a damage-ului și așa mai departe. Eu am reușit chiar să părăsesc traseul și să mă prăbușesc într-un univers infinit, noroc că butonul de restart al cursei e mereu la îndemână.

Am renunțat până la urmă, pentru a mă reîntoarce la momentul potrivit cu o mașină mai puternică.

Next. Speed Traps. O cursă pe o porțiune dată de traseu pe care se găsesc 3 radare de poliție. Ca să obții maximum de steluțe, trebuie ca suma vitezelor cu care ai trecut prin dreptul lor să depășească un barem. Ai de învățat porțiunile dinaintea radarelor și momentul propice pentru boost, care trebuie oricum reumplut imediat.

at ce ai trecut de radar prin drift-uri sau prin păstrarea unei viteze ridicate, pentru a-l folosi din nou înaintea următorului radar. Blocajele de poliție îți vor scoate peri albi, mai ales că damage-ul strică inițial buteliile de nitro, care refuză apoi să se mai încarce.

Next. Zdrang. Un spoiler nou. Zdrang. O nouă locație s-a deblocat. Zdrang. Drag Race. Aici tot ce ai de făcut este să pleci corect de la start, să fii cu ochii pe turometru pentru a schimba vitezele la momentul oportun și la trafic pentru a nu distruge mașina. E locul unde înveți că damage-ul nu e joacă de copii, iar un impact destul de puternic te poate scoate de tot din cursă. Cursele de drag sunt până la un moment dat printre cele mai simple și trec aproape neobservate.

Next. Circuit. Next. Cursă eliminatorie. Next. Time attack. Un contratimp pe o porțiune dată de traseu la bordul unei mașini primite din oficiu (doar pentru această cursă). Avem și conuri, în general pe exteriorul curbilor și sancțiuni în caz de sunt atinse. Baremul e fixat diabolic și, dacă vrei să obții maximum de combinații, trebuie să înveți tot traseul pe dinafară, când este ok să folosești boost-ul și, mai ales, ce unghi de atac trebuie să folosești în curbele periculoase pentru a nu fi scos în exterior de alunecarea laterală a mașinii.

Am dat să cumpăr o mașină mai capabilă pentru a termina și cursa de drift, dar m-am trezit că nu am suficienți bani pentru una cu valențele potrivite. Am lăsat Rio de Janeiro în urmă și am făcut pasul în Cairo, unde dansul a reînceput. De data asta cu arbitri și mai duri. Next. Zdrang. Next. Restart. Restart. Și așa mai departe de 1000 de ori până la marele final al jocului.

În camera de decompresie

E simplu să privești doar bug-urile, lenea producătorilor în anumite aspecte, grafica incomodă, să injuri la fiecare colț invizibil și să trimiți jocul de unde a venit, dar poți la fel de bine să te bucuri de un arcade corect, fără bloom și blur, căruia nu-i lipsesc nici senzația de viteză, nici tactica și care e și destul de dificil pentru a te ține în priză. Dacă-ți plac arcade-urile auto și nu ești fîșos, o să-ți placă și Nitro.

alternativa



EXCITE TRUCK

Excite Truck rămâne cel mai bun arcade auto de pe Wii, cu o senzație de viteză incredibilă, cu salturi cât jumătate de traseu, cu o atenție nebună la detalii. Un joc căruia i-aș fi dat 9,5 dacă ar fi avut și multiplayer online. Așteptăm Excitebots: Trick Racing, următorul joc din serie, care vine și cu mult râvnitul multiplayer. E lansat în State de aproape un an, dar se pare că Nintendo nu se grăbește.

BUNE:

- dificultatea
- mai mult decât un arcade
- tactica
- nu blur, nu bloom

RELE:

- grafica
- lipsa multiplayer-ului online
- bug-urile
- designul mașinilor

CONCLUZIE:

Deși jocul este plin de bug-uri și are o grafică ce-ți zgărie retina, cumva a reușit să mă atragă și să mă țină acolo ore întregi. Un arcade auto corect care devine repede dificil, dar nu și enervant.

7,2

GRAFICĂ	06
SUNET	07
GAMEPLAY	08
MULTIPLAYER	08
STORYLINE	08
IMPRESIE	08

Gen SIMULĂTOR AUTOTRAC Producător EA Montreal Distribuitor Electronic Arts

Ofertant GameStop ON-LINE www.level.ro

Consolă Nintendo Wii oferită de TNT Games

D-Link stochează pentru tine... (descărcați și partajați fișiere, fără dureri de cap)



2-Bay Network Storage Enclosure

Dacă doriți să stocați, să descărcați sau să efectuați backup de fișiere cu eforturi minime, 2-Bay Network Storage Enclosure este alegerea ideală.

Oferă prietenilor și familiei acces la un dispozitiv de stocare în rețea și ei vor putea să asculte muzică, să vizioneze filme și fotografii din rețeaua ta sau prin intermediul Internetului. Cu software de back-up gratuit, fișierele importante vor fi automat în siguranță. În plus, suportul de BitTorrent este încorporat și va permite descărcarea și partajarea fișierelor tale, astfel că tu vei putea sta în permanență relaxat!

Creeați-vă propriul spațiu digital.

www.dlink.ro/digitalhome
www.dlinkforum.ro

D-Link
Building Networks for People



NBA LIVE 10

Povestea unui aruncător de la 3



Lumea jocurilor începe să prindă din ce în ce mai bine contur. Se vede tot mai clar ce joc se pretează mai bine consolei sau calculatorului. După ani de testări, boicotări și injurături, s-a ajuns cumva la un consens și o acceptare din partea jucătorilor și am început să deschidem ochii către lumea mai mult decât cuprinzătoare a consolelor.

Mult timp, lupta între PC și console s-a dat fără a avea un câștigător clar și partizanii celor două tabere erau mulți și înverșunați. Se făceau tot felul de pronosticuri și se dădeau termene limită legate de dispariția jocurilor pentru PC sau de durata de viață a consolelor. Dar iată că lupta a început să se mai înmoaie și delimitarea să fie din ce în ce mai clară. Din nefericire, PC-ul se pare că a rămas cu puține din categoriile cu care plecase inițial, iar consolele s-au ales cu multe dintre tipurile de jocuri pe care nu le vedeai nimeni pentru controller-e. Vezi strategiile.

O categorie pe care nimeni nu a contestat-o

ca fiind destinată jocului pe console este cea a jocurilor de sport. Fotbal, baschet, hochei, box și lista poate să continue – sunt toate prezente cu precădere pe console. Într-atât încât cele mai noi variante ale lor apar deja în exclusivitate pe console. Nici măcar nu se mai dă un fals interes pentru a acoperi și piața de jocuri pentru PC (vezi seria FIFA).

Revenirea în căciulă

Ultimii ani a prins EA-ul într-o postură foarte nasoală în fața pasionaților de simulatoare de baschet. Asta le-a permis celor de la 2K Sports să vină puternic din urmă și să ofere o alternativă excelentă contracandidatului dat de EA Sports. Observând această tendință, primind probabil un șut în fund și pentru competiția acerbă reprezentată de PES în ultima vreme pentru FIFA, cei de la EA s-au pus pe treabă și au scos un joc excelent: NBA Live 10.

Un revamp aproape complet al stilului de joc oferă noi provocări jucătorului de baschet virtual. Un joc aproape nou, deși deloc greu de stăpânit pentru un fan



al seriei, NBA Live 10 vine cu un sistem nou atât în defensivă, cât și în atac. Dar schemele noi nu puteau schimba fața jocului fără suportul unui nou AI, care îți va pune bețe în roate la fiecare mișcare.

Vorbind strict despre single player, interceptările și steal-urile din partea jucătorilor controlați de AI sunt mult mai dese, mai ales dacă vom încerca să jucăm în stilul clasic al predecesoarelor sale. Nemulțumiți am fost dintotdeauna de coșurile ușoare date de la trei puncte, venite dintr-o pasă aruncată la întâmplare jucătorului special antrenat pentru loviturile din afara semicercului. Încearcă acum să mai scoți o minge aiurea de sub coș lănetistului de pe linia de trei, în timp ce ești înghesuit de trei apărători. Nicio șansă. Singura părere de rău pentru această schimbare este că nu mai pot da șaptezeci de puncte pe meci cu Koby, aruncând doar de trei puncte. S-a dus hot streak-ul acela dement.

De asemenea, nici punctele date printr-un slam dunk plecat din fază fixă, după ce te-ai desprins de un apărător printr-un simplu spin, nu mai sunt ceva ce vom

vedea prea des. Este mult mai greu să îți pierzi umbra decât în versiunile precedente. Trebuie mult mai multă coordonare și mai multe fente. Totuși există și scheme care merg tot timpul. Poți prinde pe picior greșit de fiecare dată un apărător dacă mimezi o pasă, provocând marcatorul tău să facă pasul de interceptare, după care faci spinul în direcția opusă.

Tot timpul se împiedică, având picioarele încrucișate. Din nefericire, merge de fiecare dată.

Evident, aceste lucruri nu funcționează decât în single player. Oricum, jocul este ușor, iar cei care știu câteva mișcări trebuie să joace direct pe All Star pentru a nu câștiga fiecare meci la diferențe oribile de scor și poate, chiar să mai piardă câte un meci, două.

Adevărata diferență se vede în schimb în multiplayer, mai ales dacă adversarul se pricepe la rândul său. De abia atunci te vei putea folosi la maximum de noile scheme de joc atât defensive, cât și ofensive. Combinațiile de butoane, corelate cu mișcările stick-urilor analogice, duc la crearea de faze spectaculoase indiferent dacă ești în atac sau în apărare. Strategia și viteza de reacție sunt cruciale în această variantă a jocului, iar dacă adversarul este destul de pe fază să îți citească schema de joc, te-a pălit de îți sar fulgii.

Deși este destul de satisfăcător și în single player, multiplayer-ul este punctul forte al jocului. Este imposibil ca în două ore de joc să nu prinzi măcar optzeci la sută din mișcările esențiale ale jocului, chiar dacă sunt destul de numeroase. Trebuie să fii doar destul de atent

la ce face adversarul și să te desprinzi de schemele cu care te-ai obișnuit în versiunile vechi ale jocului. Al-ul te poate ține în priză ceva vreme, dar dacă ai norocul să mai ai un prieten care să fie interesat de joc, NBA Live 10 garantează ore întregi de distracție sub coș.

Koniec

alternativa



NBA 2K10

Contracandidatul jocului de la EA nu poate fi altul decât NBA 2K10. La fel de distractiv, cu faze de joc asemănătoare și nu chiar, NBA 2K10 are marele avantaj de a fi prezent și pe piața jocurilor pe PC. Poate un pic exagerat la capitolul ratări, ridicându-ți părul pe spinare de fiecare dată când vezi că mingea sare din coș în momentele care altfel ar trebui prezente în TOP 10 Highlights ale anului, NBA 2K10 este un joc ce are multe de oferit și care promite multe în variantele ce vor apărea anii viitori.

*LEVEL FEBRUARIE 2010

BUNE:

- un stil nou de apărare și atac
- multiplayer bestial
- mișcări mai naturale ca nicodată

RELE:

- Al-ul tot mai are scăpări
- nu e și pe PC

CONCLUZIE:

Cel mai bun joc de baschet al celor de la EA Sports de până acum, NBA Live 10 își merită toți banii. Dacă ești un entuziast al stilului, fă ce poți pentru a intra în posesia lui. Și cumpără-ți dacă se poate și un amic care știe ce înseamnă un assist, crossover, rebound sau slam dunk, ascunde-l într-un sertar și scoate-l de fiecare dată când ai poze carnale ce nu se pot satisface decât pe terenul de baschet.

8,2

GRAFICĂ 08
SUNET 08
GAMEPLAY 08
MULTIPLAYER 09
STORYLINE 08
IMPRESIE 08

Gen: Sport. Producător: EA Sports. Distribuitor: EA. Ofertant: Game Republic.

ON-LINE: Xbox Live, EA GAMES.

Consolă Xbox 360 oferită de Microsoft România

WHITE KNIGHT CHRONICLES™

Snow White Chronicles

Cu excepția a două joculețe geniale pentru DS, n-am mai butonat un JRPG serios cam de mult. Și nu pot spune că le-am dus dorul. Puterile Care Sunt, convinse că tânjesc după cutscene-uri interminabile, freze moderne, ochi mari și lăcrămoși, săni feciorelnici și pulpțe albe ce se țin sfoase de sub ciorăpeii trei sferturi, sau poate că mi-e poftă de câteva zeci de ore de grinding turbat, m-au blagoslovit cu White Knight Chronicles, un RPG din Țara Soarelui Răsare.

Balandor de ducă...

E bine să știți că în regatul Balandor se sărbătorește majoratul prințesei. Chef serios, nu glumă. Pe lista de invitați se află și o trupă dubioasă de circari, care în scurt timp se vor dovedi niște lepre demne de dispreț și vor răpi prințesa. Tutorialul ne prezintă personajul principal care, în mod ciudat, nu este Avatarul creat de tine la început cu mare trudă și migală, ci Leonard, acum un simplu ucenic, dar căruia viitorul îi rezervă o carieră promițătoare de aventurier/

Cavaler Alb. Personajul tău (pe care-l poți folosi și în multi) este un accesoriu cam tăcut al lui Leonard. Păcat, gândindu-mă că, la final, prințesa recunoșcătoare se va arunca în brațele mele, mi-am dat toată silința să modelez un pispiriu hăd ca foamea.

Nexam, l-am primit pe Leonard, un individ cam șters pe care l-am purtat printr-o poveste la fel de ștersă. Nu știu cum stă treaba cu Final Fantasy XIII, dar mi se pare că producătorii n-au avut o idee prea bună când au decis să lanseze joculețul în aceeași perioadă cu al treisprezecelea (care de fapt nu e al treisprezecelea, dar sărim peste asta) Final Fantasy. Probabil s-au bazat pe cele două săptămâni care s-au scurs între lansări, pe principiul că oamenii vor juca orice JRPG, doar să-și îndulcească așteptarea.



Timp real

A fost o vreme în care consideram JRPG-urile ca ultimul bastion al luptelor pe ture. Pure. Din acest motiv admiram atitudinea conservatoare a japonezilor și mă aruncam fără rușine în brațele RPG-urilor produse de ei. Ei bine, chiar când îi admiram eu mai cu foc, s-a decis la nivel național că exemplul dat de „confratele” din Vest (inclinția spre real time, încăierări ceva mai dinamice etc. etc.) este unul care trebuie urmat dacă ți-s dragi



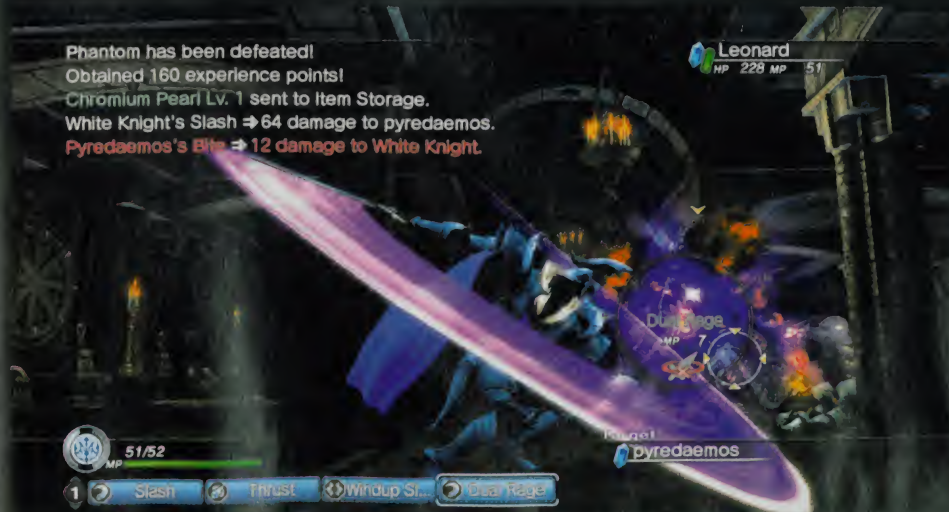
cumpărătorii vestici. White Knight Chronicles urmează acest principiu sănătos și ne prezintă un sistem de luptă nu cu mult diferit de, să zicem, cel din Final Fantasy XII. Adică un fel de timp real deghizat în ture. Sau invers. Luptele nu se mai desfășoară în clasicele arene, inamicii pot fi observați pe hartă, iar când te apropii prea tare de ei, se declanșează lupta (precedată de câteva momente dedicate configurării personajelor pentru măcel). Pe semi-ture, dacă le pot spune așa, căci pentru a putea ataca trebuie să așteptăm umplerea unei bare albe. Probabil această scurtă perioadă de odihnă onora le dă impresia că joacă un RPG pe ture, dar pe mine m-a cam enervat. Cred că sunteți familiari cu acest sistem, iar dacă nu, aflați de la mine că nu e cine știe ce de capul lui. Deși nu pot spune că-mi displace prea mult, nici nu mi se pare cea mai bună idee de la fierberea orezului încoace. E bine că știți la ce să te aștepți, e cam rău că partenerii tăi întru questing sunt controlați de AI.

E drept, poți schimba personajul controlat de tine în timpul luptei și poți seta comportamentul companiilor via un meniu drăguțel cu vreo câteva opțiuni utile, dar tot m-a enervat viteza lor scăzută de reacție în fața primejdiei. Mi s-a întâmplat, nu de puține ori, ca Leonard să se uite ca berbecul în timp ce Avatarului meu i se cărau măciuci pe spinare și a reacționat de-abia când am ajuns cu viața la jumătate. Avem acces la o grămadă de „scheme” speciale pe care le „cumpărăm” cu

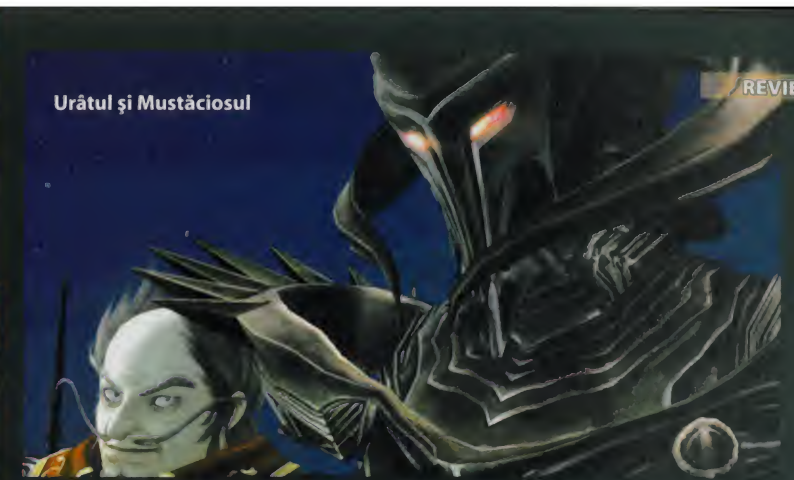
lupte e că monstruleții trișează. Asta am observat-o în timp ce fugeam mâncând pământul să-mi salvez scumpa viață și am primit una după ceafă de la un mob melee aflat la ceva distanță. Când m-am întors să-l gâdîl puțin cu securea, am așteptat să mi se umble bara albă (doar cu ea plină poți ataca), timp în care am mai încasat o lovitură, am fost informat că nenorocitul nu e în raza mea de atac. Serios? Să vă f*ț, în cazul ăsta! Bine că monstruleții arată meseriași și că unii boși sunt superb realizați și e nevoie de ceva șmecherii ca să-i învingeți (datul la gioale, de exemplu, în cazul troll-ului din tutorial). Măcar ai la ce să-ți holbezi ochii dacă holbatul cu sabie nu-ți dă prea multe satisfacții.

JMMO

Două dintre particularitățile lui White Knight Chronicles sunt posibilitatea de a avea un orașel construit de tine și componenta online. Cum eu nu prea am prieteni pe PSN, după o sesiune de documentare în care m-am convins că nu e pentru mine, am decis să spun pas acestui feature. Oricum, un companion uman este de preferat AI-ului puțin cam suspect din single player, deci vom considera multiplayer-ul un plus, mai ales că nu te obligă nimeni să-l joci. Quest-urile de multiplayer sunt cam plictisitoare, accentul este prea mult pus pe grinding, nu-i prea greu să le sari, mai ales dacă ești abonat la unul sau mai multe MMO-uri. Orașelul propri-



Urâtul și Mustăciosul



punctele de skill obținute la level-up, ba chiar le putem combina în combo-uri devastatoare, dar cu toate acestea nu pot spune cu mâna pe inimă că sunt fanul numărului unu al luptelor de nouă generație. O altă problemă pe care am remarcat-o încă din primele

etate personală nu este nici el cine știe ce minunăție despre care să povestești urmașilor. Este o sursă de ingrediente mai rare pentru crafting și un mare înghițitor de bani. Well, uitat fie și el...

FRPG

Sincer să fiu, l-aș fi recomandat cam cu jumătate de gură dacă prin magazine n-ar fi existat deja FF XIII. Tentația de a da banii pe cel din urmă e mai mare, dar dacă vi le permiteți pe amândouă bașca un PS3 și un LCD gigantic, bănuiesc că nu s-o face gaură în cer dacă-l încercați și pe sărmanul White Knight. Dacă sunteți un individ mai econom/pretențios, așteptați o reducere/săriți peste...

cioLAN



VALKYRIA CHRONICLES

V-aș fi recomandat FFXIII dacă l-aș fi jucat, dar n-a fost să fie. Noroc că mi-am adus aminte de Valkyria Chronicles, o strategie pe ture absolut superbă. Deghizată în RPG, normal, pentru o digestie mai bună.

*LEVEL MARTIE 2009

BUNE:

- designul monștrilor
- peisaje drăguțe

RELE:

- luptele
- AI-ul

CONCLUZIE:



Meh!

7,1

GRAFICĂ	08
SUNET	08
GAMEPLAY	07
MULTIPLAYER	07
STORYLINE	07
IMPRESIE	06

Gen: RPG, Producător: Namco, Distribuitor: Sony, ON-LINE: yes

Console PlayStation 3 oferită de Flamingo Computers

Simon

the sorcerer

WHO'D EVEN WANT CONTACT?!

Away with you, American demon!

Dacă în urmă cu vreo doi ani m-am relativ bucurat că niște nemți s-au apucat să-l dezgroape pe bietul Simon, mumificat după execrabila tentativă de trecere la 3D și am concluzionat că ar fi posibil să apuce calea cea bună, am reușit să pun mâna pe sequel, la un an diferență după apariția în Germania, conform proastei tradiții. Prima constatare, fericită, a fost că s-a trecut la grafică cell-shaded, spre deosebire de reprezentarea tehnic reușită din Chaos Happens, dar care făcea personajele să pară niște render-uri de producție. Acum, totul are mai multă viață, ba chiar multe scene beneficiază de animații frumoșele pentru a mai goni din senzația de static, atât de comună în genul adventure. În schimb, nu mi-au plăcut animațiile faciale ale personajelor. Sunt toate desenate bine, nu contest, dar cele mai multe n-au nici măcar un strop din farmecul celor din primele două părți, ca să nu mai vorbim de armata de titluri semnate Lucas Arts. De data asta, totul pare să meargă bine, cu Simon ducând o viață relativ liniștită împreună cu gagica lui, Alix. Ba chiar fac bișniță profitabilă cu prăvălia bătrânului Calypso. Asta până când dau năvală peste ei extraterestrii, cu pistoale laser și mult tam-tam. Simon scapă atacului inițial, însă Alix nu are același noroc și este răpită, iar orașul este întors pe dos de omuleții verzi, aflați în căutarea ghinionistului protagonist. Și dă-i și rezolvă puzzle-urile. Într-o ambianță

grafică frumoșică foc, cu interfață aproape perfectă și un sistem de help de maxim bun simț, totul ar trebui să fie minunat. Din păcate, voice acting-ul (apro-prio, se vede dureros de clar că actorii nu s-au vorbitori nativi de engleză), replicile și personajele în sine sunt lipsite de zvâc sau umor de calitate, fiind înlocuite de bancuri de clasa a doua sau de prost gust și de generalisme enervante, dar și de niște referințe nu sarcastice, ci de-a dreptul banale către filme cu omuleți verzi și/sau extraterestri. Cu mici excepții fericite, cum ar fi cazul preferatului meu, un robot de asalt depresiv, foarte reușit ca personaj. Și lupul alcoolice. În schimb, se întoarce enervanta Scufița Roșie (la pachet cu lupul mereu, din păcate) la fel de feministă și cu atitudini și replici proaste, dar nu atât de proaste încât să devină bune. Iar puzzle-urile, unele simpatice, pur și simplu nu generează imense bucurii la rezolvare. Nici nu sunt destul de grele, nici destul de variate, ci doar enervante pe alocuri fiindcă lipsa totală de logică și inspirație (care-i băntuie din păcate și pe producători) nu este compensată de un strop de nebunie genială. Iar pornirile în direcția bună nu sunt niciodată exploatare suficient.

Cu un Simon americanizat inexplicabil încă din Chaos Happens (asta fiindcă nu există pe piața americană) și lipsit de fler, singurele bucurii rămân grafică și atmosfera în general destinsă. Merită să-i acordeți zece ore din timp dacă sunteți ahtiați după jocuri adventure și dacă-l puteți procura la un preț redus. Cei care nu au jucat decât primele două STS ar face bine să nu strice amintirea frumoasă butonând oricare dintre sequel-uri, inclusiv cel de față.

Caleb

Dragi fani, știu că nu mai am haz. Dar uitați-vă ce mândrețe de fundal!

alternativa



MACHINARIUM

Dacă vreți un joculeț adventure deosebit, cu multă personalitate, fermecător, fără dialog și totuși mult mai expresiv decât 100 de titluri genice adventure laolaltă, trebuie să încercați Machinarium, de la creatorul celor două aventuri Samorost. Vine cu mici dezavantaje tehnice date de proiectarea lui în Flash și nu are cine știe ce mecanici complicate de joc, însă vă va rămâne în minte mult timp după ce l-ați terminat.

LEVEL IANUARIE 2010

BUNE:

- migrarea către grafică cell-shaded
- fundaluri superbe, însuflețite de animații
- tehnic bine finisat, sistemul de help
- multe animații reușite, unele puzzle-uri inteligente, acum și de dialog

RELE:

- Simon e un american insipid și bălălau, nu britanicul sadic plin de umor negru și sarcasm
- voci submedice, cu mici excepții
- umor slabuț de tot, cu excepția autoironiei jocului
- poveste slabă, personaje fade, unele chiar detestabile
- Scufița Roșie se întoarce

CONCLUZIE:

Asta nu e Simon, cel pe care l-am cunoscut acum o droaie de ani. E un impostor. Iar creatorii părții a cincea au nimerit-o doar cu aspectele tehnice. În rest, deși le-a zburdat imaginația, care n-a fost prea multă, totul e neinspirat și multe chestii nici nu au ce căuta în lumea lui Simon. Vreau înapoi spin-off-ul de Discworld! Who'd even want 'Who'd even want contact?!'?! 7,2

GRAFICĂ	09
SUNET	07
GAMEPLAY	07
MULTIPLAYER	07
STORYLINE	06
IMPRESIE	07

Gen Adventure. Producător The Games Company. Distribuitor The Games Company. Ofertant The Games Company. ON-LINE www.simonsorcerer.com

CERINȚE MINIME: Procesor PIV 2 GHz Memorie 512 MB Accelerare 3D DirectX 9.0 Pixel Shader 2.0

Necrovision

LOST COMPANY

Braaaainzz....

Nimic nu este mai folosit în industria cinematografică și în cea a jocurilor pe calculator decât eternul laitmotiv al zombie-ului. Poate doar eternul laitmotiv al decolteului, care acum se strecoară liniștit chiar și în desenele animate pentru pitici. Așadar zombie-ul, carnea macră, elementul sacru al oricărui joc în care imaginația producătorilor a stagnat, elementul zero al oricărui joc de duzină, dar și materia primă a unora dintre cele mai bune jocuri de până acum.

Zombie-ul nu este vino-

Mondial. Singura chestie cât de cât originală era faza cu războiul. Prea puține jocuri ne trimit în acea perioadă nefastă. Nimic spectaculos.

De aceea nici nu am fost prea entuziasmat când am auzit de apariția lui The Lost Company. Și am avut dreptate. Nimic spectaculos nici de această dată. The Lost Company se petrece înaintea aventurii din jocul inițial și nu mai are ca erou un american (extraordinar de surprinzător), ci un medic neamț (și mai extraordinar de surprinzător). Se pare că acești zombilici ce îți sug creierii cu paiul sunt de fapt o armă biologică creată de germanski și nu prea au mare legătură cu ladul. Surprinzător din nou, deoarece primul joc era plin de demoni ca șefi de trib și alte asemenea mizerii diavolești. Oricum, Herr Doktor (un fel de Walter Mărăcineanu al Bavariei) încearcă să împrăstie antidotul peste cârdu-



Moartea unui nemort



vat niciodată de calitatea indolentă a unui joc sau film și nici de succesul altuia. Zombie-ul este doar parte din rețetă, iar dacă iese sau nu cum trebuie, vina și laudele se aruncă doar în capul producătorului.

Zombie. Rapid sau lent, deștept sau prostovan, lepros sau ciumat, iubit sau urât... este prietenul nostru cel mai bun. Iar acum îi vom împrăști creierii pe pereți.

Premergător primului

Poate mai țineți minte primul Necrovision. Un joc care nu a stat prea mult pe hard și care nu a luat nici o notă prea mare. Era ceva cu și despre zombie, cu un american și cu Primul Război

nemților, nu zombie-lor.

Oricum, jocul este un shooter tipic, după cum mă așteptam. Nimic revoluționar, dar nici execrabil. Poate un plus de spectaculozitate este dat de posibilitatea de a ține în fiecare mână câte o armă, indiferent cât de mare ar fi, dar acest lucru îl știm deja din primul joc, iar numărul acestor arme nu este prea mare. Decorurile sunt foarte îndrăznețe și drăguț realizate, sânge din belșug, poate chiar exagerat de mult, doar monștrii sunt un pic cam nelucrați.

Nu este un joc pentru care merită să te dai peste cap ca să pui mâna pe el.

Koniec



alternativa



QUAKE 4

Pentru un joc cu zombie d-adevăratețe, cu arme faine și un feeling pe măsură, mai bine te dai de ceasul morții să iei Quake 4. Mai ales dacă nu l-ai jucat până acum. Mult mai fain, mai bine realizat și mai antrenant. Te va ține în fața monitorului și pentru altceva decât pentru a împușca zombie în stânga și în dreapta.

LEVEL DECEMBRIE 2005

BUNE:

- grafică este simpatcă
- dual wielding-ul armelor grele
- face gameplay-ul interesant
- nu e scump

RELE:

- poveste de doi lei
- nimic spectaculos
- joc de duzină

CONCLUZIE:

Nimic spectaculos, nimic nou, nimic neobișnuit. Un alt joc de duzină în care împuști zombie pentru că producătorii nu s-au putut gândi la alte ținte. Eroul neamț ce se încapănează să vorbească engleză, deși e praf, este atât de stupid încât pe alocuri devine amuzant, însă nu te face deloc să te identifice cu el. Cu alte cuvinte, un joc insipid și deloc apetisant. 5

GRAFICĂ	05
SUNET	04
GAMEPLAY	05
MULTIPLAYER	05
STORYLINE	05
IMPRESIE	06

Gen FPS. Producător The Farm S1 Distribuitor The Farm S1. Ofertant The Farm S1. ON-LINE www.necrovision-game.com

CERINȚE MINIME: Procesor PIV 2 GHz Memorie 1 GB Accelerare 3D 96 MB

Indie CRPGs

În timp ce trăgeam cu dinții de Dragon Age și încercam să-mi prelungesc cât mai mult șederea, convins fiind că aceasta va fi cam singura experiență „erpegistică” de mare calibru de care voi avea parte în ce mai rămăsese din 2009 și ce va urma în 2010, mi-am amintit cu ușurare că nu sunt chiar așa de năpăstuit pe cât s-ar crede. Pentru că scena indie nu doarme. De aici și dorința de a compila o scurtă listă cu unele dintre cele

Seria Avernum

www.siderwebsoftware.com

Jeff Vogel este un veteran al scenei indie. Alături de „compania” Spiderweb Software (pe care a înființat-o în 1994), acest personaj, despre care se poate spune că-și câștigă pâinea cea de toate zilele din CRPG-uri, a produs optsprezece RPG-uri (pentru Mac și PC) în cei șaisprezece ani de activitate. Și-a început „cariera” cu Exile, un dungeon-crawler fantastic pe care l-am descoperit prin '97 pe un CD cu shareware. I-au urmat alte două, poate chiar mai bune, după care seria a fost refăcută cu un motor grafic ceva mai decent și rebotezată. Astfel a luat naștere Avernum, o saga imensă al cărei grandios final (Avernum 6) a văzut lumina zilei anul trecut (februarie 2010 pentru PC). Deoarece Avernum 6 mi se pare cel mai lucrat din serie și nu este nevoie să fi parcurs celelalte cinci episoade pentru a vă putea bucura de subteranele imense, vom discuta puțin despre el. Ei bine, Avernum 6 este cel mai bun RPG sandbox pe care-am pus mâna în cei 20 de ani de „activitate”. Dacă faceți abstracție de grafica primitivă (și vă sfătuiesc să-o faceți, e în interesul vostru), veți descoperi o adevărată bijuterie. Acum vreo trei săptămâni, când mi-a venit ideea acestui articol și, pentru documentare, am instalat demo-ul (aproape o cincime din jocul full) să văd cum a evoluat seria, nici că l-am putut lăsa din

mână. Singurul motiv pentru care acest articol există este că mi-am uitat save-urile acasă și singura posibilitate să mă aflu în compania lui Avernum 6 este să scriu despre el. În comparație cu lumile „next-gen”, suprafața de joc este imensă (deși am impresia că nu este chiar cel mai „încăpător” din serie), înșesată cu quest-uri și complet deschisă explorării. Respectând buna tradiție a sandbox-ului onorabil, singurele bariere – temporare dacă vă faceți treaba cum trebuie și nu uitați să vă distribuiți punctele primite la level-up – ridicate în calea Paganelului dotat cu sabie și platoșă reflectorizantă sunt mobii de nivel (mai) mare. Povestea, deși interesantă, este cam subțirică și se vede cu ochiul liber care este publicul țintă. Cu toate acestea, pe alocuri calitatea „scriiturii” depășește (mă uit la tine, Oblivion) unele titluri în care s-a investit un purcoi de bani.

Combatul nu este la fel de complex precum al altor „confrăți” (Knights of the Chalice, de exemplu), dar se desfășoară pe ture (obicei care-a dispărut complet din titlurile AAA și, susținut de un număr îndestulător de skill-uri/vrăji/abilități speciale, poate oferi mari satisfacții. Loot-ul este distribuit cu cap, iar encounter-urile sunt gândite astfel încât să nu-ți știrbească prea mult plăcerea explorării, dar nici să te lase să zburzi prin cele mai adânci peșteri ca vodă prin lobodă. Din nou, încercați demo-ul și sunt mari șanse să fiți surprinși.



mai consistente CRPG-uri din „underground”. Nu e o listă completă, am lăsat Prelude to Darkness, Teudogar și vreo câteva „roguelikes” pentru altă dată și altă listă, nu e un top absolut, sunt doar niște sugestii pentru atunci când veți simți nevoia să postați pe cine știe ce forum că nu mai există RPG-uri ca pe vremuri. Există și chiar sunt ca pe vremuri. Cu bune și rele.

Age of Decadence

www.irontowerstudio.com/

La un titlu arhicunoscut celor care-și fac veacul pe RPG Codex. Opera unui individ dezamăgit de RPG-urile actuale (cunoscut internetului sub pseudonimul Vince D. Weller, sau VaultDweller) promite să ofere publicului iubitor de RPG-uri toate acele „mici” lucruri dispărute din oferta next-gen. Alegeri și consecințe semnificative în contextul jocului,

un univers fascinant, personaje credibile și multi-dimensionale, dialoguri interesante și un sistem de luptă complex. Din păcate, jocul se prezintă acum doar sub forma unui combat demo, urmând ca produsul finit să apară „când va fi gata”. Personal îl aștept cu nerăbdare, iar dacă rezultatul eforturilor lui Weller și ale echipei sale (Iron Tower Studios) va fi măcar pe jumătate din ce am citit prin interviuri și pe forumuri, mă voi declara mai mult decât mulțumit. Stați cu ochii pe el.



Nethergate: Resurrection

www.spiderwebsoftware.com

Un alt CRPG izometric din oferta lui Spiderweb Software care se desfășoară într-un peisaj ceva mai familiar, insulele britanice din timpul cuceririi romane. Yup, Nethergate: Resurrection (remake-ul unui joc mai vechi de-al lui Vogel, de aici și Resurrection-ul din coadă) este un CRPG cu romani. Și celți, căci jocul vă permite să-l experimentați fie din perspectiva unei patrui (un party de patru, hă hă hă) romane, fie din „ita-rii” cadrilați ai celților.



Eschalon Book I

www.basiliskgames.com

Eschalon: Book I este unul dintre cele mai arătoase CRPG-uri indie. Dacă grafica spartană din Avernum (pe care eu o găsec fermecător de învechită, dar fiecare cu dambă lui) vi se pare un preț prea mare, Eschalon este alegerea logică. E izometric, arată bine, are aceeași atmosferă de RPG vechi și același gameplay old-skool cărora le duceți dorul. În plus, nu știu câte RPG-uri vă permit să zdrobiți un monstru cu o poartă. A primit un review în numărul din mai 2008, deci nu voi intra în detalii. Important e să știți că există și unde (în revistă) există, poate l-ați ratat la timpul lui. Atât. Și poză.



Seria Geneforge

www.spiderwebsoftware.com

Dacă seria Avernum era destinată în principal celor cuprinși de beția explorării care apreciază mai mult jocurile de tip sandbox, Geneforge (o „familie” care numără cinci membri) „îndrăznește” să pună storyline-ul pe primul plan fără a schimba complet datele problemei. Fiind tot rodul imaginației lui Jeff Vogel, grafica este din nou pusă pe ultimul plan (au fost adăugate, totuși, animații pentru mers, un mic „detaliu” care îmbunătățește considerabil experiența de joc). Și iarăși gameplay-ul reușește să compenseze lipsa bloom-ului atât de necesar unui joc.

La prima vedere, Geneforge este fra-

tele geamăn (și, dacă mai țin bine minte, de la Avernum 3 începe folosesc același engine cu mici modificări) al lui Avernum. Și chiar împart unele calități pe care nu le enumăr aici. La o analiză mai atentă, se observă schimbări destul de consistente, care justifică existența seriei. De data aceasta, nu mai controlăm un grup de aventurieri, ci un singur personaj, un Shaper (o „rasă” foarte importantă în universul Geneforge), însoțit în aventurile sale de propriile creații (sau plăsmuiri, dacă vi se pare că sună mai medievale și mai fantasy) controlate de AI sau de jucător (presupunând că le dotați cu o inteligență ceva mai măricică). Geneforge este ceva mai liniar (nu întru totul, cele câteva finaluri care depind de acțiunile voastre din joc stau măturie și

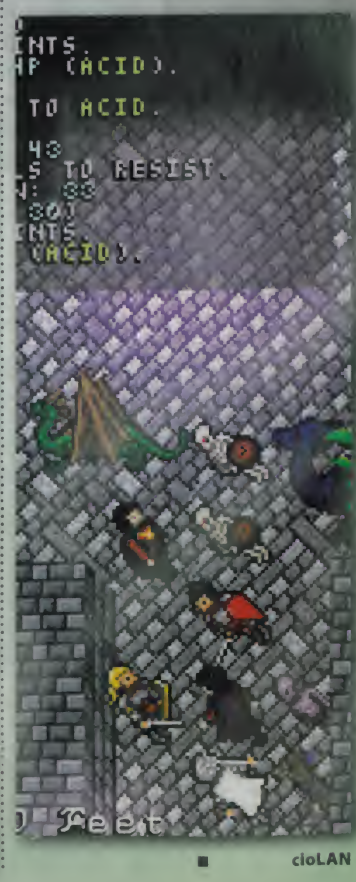
reprezintă un motiv serios să terminați jocurile de cel puțin două ori), storyline-ul se bucură de un tratament preferențial, în „bagajul” de cunoștințe (skill-uri, atribute și vrăji) al personajului principal apare și un skill conversațional de mare ajutor în rezolvarea unor quest-uri, dialogurile sunt mai lucrate, acțiunile noastre ne împing în brațele (sau pe lista de „most wanted”) celor câteva facțiuni și așa mai departe. Per total, o experiență deosebit de plăcută pe care trebuie să-o încercați. Chiar de cinci ori, câte jocuri numără seria. Sau de zece, dacă sunteți meticuloși. Oricum ați lua-o, împreună cu seria Avernum aveți material cât să nu vă mai plângeți vreo șase-șapte luni de lipsa RPG-urilor de pe piață.



Knights of the Chalice

www.heroicfantasygames.com

Înainte să-mi recomandați un consult psihiatric pentru îndrăzneala de a vă recomanda un știft pixelat în era plăcilor video de sute de euro, țineți minte acest nume, Knights of the Chalice, căutați-l pe internet și prin revistă (unde se răsfață pe trei pagini). Knights of the Chalice este RPG-ul indie cu cel mai bun sistem de luptă (pe ture, desigur) de la Temple of Elemental Evil încolo și cu un AI impresionant. În numărul din octombrie 2009 puteți citi mai multe, în caz că n-ați făcut-o încă.



CAESAR III

Un city-builder cu adevărat imperial

GEN CITY-BUILDING PRODUCĂTOR IMPRESSION GAMES
DISTRIBUTOR SIERRA LANSARE 30 MAI 1999 ON-LINE
N/A PLATFORME PC, X360

Dragilor, nu știu câți dintre voi au avut șansa să testeze Caesar III la vremea lui. Înainte de-a începe articolul de față, vă spun doar atât: căutați prin arhiva voastră sau scotociți prin sertarele prietenilor, furați-l, cumpărați-l, faceți cum știți. Dar puneți mâna pe el și aruncați-l în lumea lui pixelată. Pentru că mai rar aveți în față o asemenea bijuterie a strategiei făcute cu drag, cu cap și cu mult umor. Atât mi-a fost cuvântul, de-acum să trecem la joc.

Bun venit în noul tău oraș

Începutul e cât se poate de simplu. Stai liniștit și fă-ți de cap, că oricum nu poți să strici nimic. Pentru că n-ai nimic. Nu tu oraș, nu tu locuitori, doar apă, copaci, drum din spre Roma și, uneori, niște pârâlnici de lupi care apreciază un kebab de imigrant. Primele misiuni le începi de la zero și asta nu e lucru rău. Începi bazele: fă rezervorul, fă o fântână, plantează casele, vezi cum poziționezi fermele sau pescăriile, adaugă un grânar, construiește o piață (vezi să fie bine plasată, să ajungă cocoana aia pe la toți locuitorii), îngrijește-te și de o prefectură (că altfel îți mănânci nervii cu bandele de cartier și incendiile), fă un templu, uite că vor și teatru, nu uita de școală. Și când respiri relativ ușurat și crezi că totul începe să meargă bine... bui! S-a dărâmat grânarul. Și ferma. Și jumătate din cartier. Mda, ai uitat să pui și un arhitect. Se mai întâmplă.

Poate că nu e clar în paragraful de mai sus, așa că revin cu explicații amănunțite: influența unei clădiri asupra comunității e realizată prin angajații care fac ture prin oraș. Mahomedus nu merge la munte, ci așteaptă să vină mun-

tele la el. Adică să-i facă livrări acasă precu-peața, să-i vină popa cu agheasma, să-i facă o vizită actorul și dresorul, eventual să-i vină și școala în ogradă. Din fericire, copiii romani nu sunt la fel de puturoși ca și părinții lor și se duc personal la învățătură. Bine, animația în cauză îi prezintă doar plecând de la școală. Sper totuși că își terminaseră orele și nu erau doar o legiune de chiulangii.

Sunt sigur că veteranii genului au rețetele lor de dezvoltare. Eu nu intru în amănunte, ci vă ofer un simplu pont de început: construți cartiere în unghi drept. În mijloc plasați fântâna și piața, iar prin zonă răsfirați temple, teatre, școli și ce mai e nevoie. Din experiență pot să spun că piețele sunt cele mai păcătoase și m-am trezit de multe ori că trebuie să mai construiesc una doar pentru un prăpădit de cort, deși măgarul era plasat fix lângă piața inițială! În rest, n-am avut probleme. Popii fac ture prin oraș de mai mare dragul, căraușii își rup spinarea, prefectii patrulează fără milă, iar actorii... ei bine, actorii sunt o mostră delicioasă de umor deștept. Inițial te uiți cam ciudat la nume precum Boris Karloff sau Melus Gibsonius, dar după ce apare în cadru și Sylvestrus Stallonus, treaba e deja clară. Și lista continuă.

Urbea e complexă și are multe aspecte

Veteranii sunt fascinați și începătorii sunt speriați de complexitatea lumii din Caesar III. Orașul funcționează ca un ceasornic, cu mii și mii de roțițe învârtindu-se într-un ritm pe care ar fi bine să-l mai domolești din opțiuni sau

scapi situația de sub control. Hai să zicem că la început e mai simplu. Tot ce trebuie să le dai orașenilor tăi e tripletă de grajd: apă, paie și bătaie. Adică fântână, mâncare și puțină ordine și disciplină. Apoi, copăcel-copăcel, lucrurile devin complicate: casele nu pot evolua fără distracție, fără educație, fără clinici, fără temple mai impunătoare, fără ceramică, fără mobilă, fără ulei. În plus, cetățenii tăi evoluați vor strâmba din nas că au piața chiar la ieșirea din casă, nu suportă larma copiilor din școala de vizavi, n-au poftă de industrie în cartierul lor sau pur și simplu li s-a pus pata pe un vecin și mai involuat ca ei. Simpla șmecherie de debut (facem drum și-l pavăm cu Plaza, să fie toată lumea mulțumită că e frumos cartierul) nu mai e de ajuns. Dacă vrei indivizi rafinați și corcolțiți, va trebui să dărmăm fără milă din vecini și să faci loc pentru statui, grădini, Colosseum, hipodrom și alte nebunii ale lumii civilizate. Și povestea continuă, asta dacă vrei să-i iei în serios.

Veți juca și vă veți lămurii singuri. Acum vreau să-mi rezerv paragraful de față pentru puțină critică. Romanii au civilizat lumea cu ciocanul și mistria, dar producătorii jocu-



lui au tratat problemele urbane cam din topar. Vorbeam mai devreme de evoluția și involuția caselor, pentru că procesul este oricând reversibil. Și încă al naibii de rapid. O simplă defectiune în rețeaua de apeducte îți va trimite locuitorii în toate cele patru vânturi. Își lasă baltă casele și pleacă fără să se uite înapoi. Iar tu vei admira cum splendoarea de vilă se transformă într-un cort prima-ntăi. Nu-i bai, vei zice, povestea cu apa e tratabilă și tolerabilă. Apeductele sunt fete faine și nu se strică de la sine. Dar situația se repetă și în cazul caselor evolute pe baza produselor (olărie, ulei, mobilă). Ai o industrie bine pusă la punct (vom vorbi despre asta puțin mai târziu), târgul se ridică, toată lumea evoluează, tu îți faci de cap în alt colț de oraș și, la un moment dat, îți admiri orașenii care părăsesc orașul. Au involuat casele. S-a terminat provizia de produse necesare. FMM. Cum controlez fluxul de produse în oraș? Nu poți. Asta e, probabil, cea mai săcăitoare bucată de gameplay: trebuie să mergi la ghici cu aprovizionarea. Produci sau importi în ură, doar-doar nu vei fi nevoit să vezi cum evoluează și involuează cartiere întregi din 5 în 5 minute. Pe final de joc ajunsesem ferm convins că unele cartiere involuează și dacă unul din cetățeni trage un părț mai împuțit în mijlocul străzii.

Lupta economică și nu numai

Caesar III e băiat finuț și te lasă să-ți faci studiile economice înainte de-a te trimite la război. Pentru că un oraș nu consumă, el trebuie să producă, să exporte și să scoată și profit. Că fără profit nu e armată, și o societate care n-are armată are prostul obicei să fie călcată în picioare de primii barbari păduchioși. Sau de legiunile lui Caesar, pentru că moșul n-are răbdare cu diletanții și va rade de pe fața pământului un oraș care știe doar să ceară bani.

Prin urmare, să vorbim de industrie. Adică de agricultură, că ea e prima care-ți pică în brațe. Grâu, vii, măsline, legume și, din când în când, ferme de porci. Absolut adorabile, mai ales când ai poftă să le pui fix în mijlocul unui cartier rezidențial. Nici pescăria nu lipsește de la apel, la fel



cum nu lipsesc nici zeii, gata să-ți dea o mână de ajutor după ceafă dacă ai fost măgar și ai uitat să-i bagi în seamă. Neptun îți scufundă bărcile, Marte îți alungă soldații, Mercur fură cu nesimțire, Ceres îți aduce niște lăcuste beton, iar Venus îți trimite o frumoșe de molimă. Templele sunt primul pas, urmate de tone de festivaluri, mai mari sau mai mici, după punga fiecăruia.

Partea industrială e strict legată de comerț și cercetarea rutelor comerciale era primul meu pas într-o nouă provincie. Dacă ai baftă de o zonă cu minereu de fier și marmură, atunci poți fluiera liniștit. Mai pui și-un joagăr în pădure și câteva clay pit-uri pe malul apei (pentru cei nelămuriți, e vorba de un gropan de neam prost de unde se extrage lutul) și gata, partea de resurse e asigurată. Mai departe te privește: faci mobilă, ceramică, arme sau poate ai chef să dai de lucru fermelor și te apuci să faci ulei de măsline și vin. Chestie de gust. De gustul orașelor din jur, că ele îți cumpără marfa și îți asigură prosperitatea. Desigur, ai un oraș întreg care-ți plătește taxe, dar bietele taxe sunt apă de ploaie față de banii aduși de comerț.

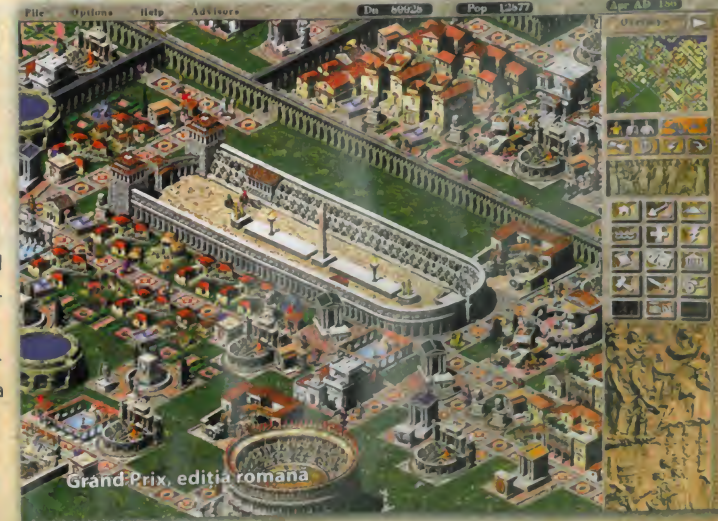
Revin la povestea cu armele, pentru că industria asta nu-i doar un fason de mic industrie antic. Orașul se cere apărat și zidurile groase nu vor stăvilii o invazie serioasă. Legionarii romani (băieții ăia care bat cam tot ce mișcă pe hartă) au nevoie de arme. N-ai arme? Recrutezi cavalerie și aruncători de sulite și îi admiri cum mor eroic pentru țară. Că de altceva nu sunt buni. Nu insist asupra bătăliilor. Invaziile sunt doar o problemă ce trebuie rezolvată, nicidecum scopul jocului. Remarc totuși o stupiditate scăpată nu știu cum în gameplay: distrugea fortului duce automat la moartea legionarilor. Ce înseamnă asta? Plasează un fort în afara zidurilor orașului și vei afla singur.

Frumusețea e acolo unde știi s-o găsești

Cum arată bătrânul Caesar III după atâția ani de evoluție grafică? Ei bine, arată exact cum vrei să arate. Eu zic că arată bine. Mai bine chiar decât ulterioarii Pharaoh sau Zeus, primul fiind chior și al doilea cam prea mastodont. Privit de sus, orașul roman te atrage prin cromatică, te reține prin siluetele zvelte ale clădirilor și te fascinează prin furnicarul de oameni care băntuie străzile încoace și încolo. Fără să vrei, ești ispitit să dai clic pe ei și să le ascuți poveștile. Vocile sunt faine și textele sunt haloase. Nu știu cum se face, dar muzica am lăsat-o fix la final, deși ea e prima care-ți urează bun venit în joc. E greu s-o descriu într-un cuvânt: e imperială, e relaxantă, e frumoasă, e exact ce avea nevoie un joc de gândire. Cunos oameni care încă o folosesc când au poftă să întoarcă o problemă complicată pe toate părțile.

Ce ar mai fi de spus? Ohoo, dar câte nu mai sunt. Dar teamă mi-e că nu ne-ar ajunge nici măcar o mie și una de nopți să vă povestesc. Iar spațiul în pagină l-am depășit de mult, așa că, dragilor, vă aduc aminte ce-am spus în introducere: jucați-l. Merită!

Jack the Ripper



Make

Cea de-a doua ediție a faimoasei competiții de moduri cu premii în valoare de 1 milion de dolari, organizată de Epic Games în parteneriat cu Intel, și-a desemnat, în sfârșit, câștigătorii.

Something Unreal



A trecut mult timp de la inaugurarea celei mai recente ediții a competiției Make Something Unreal, însă Epic Games a ales în cele din urmă premianții care i-au umflat potul. Folosind jocul Unreal Tournament 3 ca platformă, creatorii de moduri au realizat jocuri care s-au luptat pentru marele premiu de 50.000 de dolari și o licență comercială pentru Unreal Engine 3.

Marele câștigător a fost modul The Haunted, un impresionant shooter survival horror de jucat la persoana a treia, a cărui versiune de sine stătătoare este deja în producție. Atât The Haunted, cât și mulți alți premianți au lansat deja versiuni demonstrative stand alone ale jocurilor lor, folosind Unreal Development Kit. O parte dintre ele au fost incluse pe DVD-ul revistei, iar despre câștigători aflați mai multe din cele ce urmează.

LOCUL 1

The Haunted

Autor: Michael Hegeman
moddb.com/mods/the-haunted

Cum spuneam, marele câștigător al ediției din 2010 a competiției Make Something Unreal este The Haunted, un shooter third-person cu aromă de survival horror. Conversie totală pentru Unreal Tournament 3, modul permite unui număr maxim de patru jucători să lupte în cooperativ împotriva unor valuri interminabile de demoni. Alte moduri de joc incluse ar fi 4v4 (Oameni vs Demoni) și unul de tip survival, în care oamenii înfrânți se întorc în arenă sub formă de demoni.

The Haunted este concentrat pe multiplayer, luptele devenind treptat deosebit de intense indiferent de modul de joc ales. În esență, trebuie să supraviețuiești și să eliberezi locurile blestemate de scursurile răului. Într-unul dintre modurile de joc, de exemplu, monștrii se materializează aleator și urmăresc



cu insistență scalpurile oamenilor interpretați de jucători. De remarcat că stilul vizual denotă perfect atmosfera sinistru cu care se laudă și se potrivește perfect cu gameplay-ul intens. În privința arsenalului, oamenii pot folosi diverse arme de foc, obiecte contondente, pumni și picioare împotriva demonilor, care atacă din toate direcțiile. Singur sau nu, în The Haunted nu ai unde să te ascunzi de ei.

Creat de Michael Hegeman, The Haunted a fost realizat de o echipă internațională de modderi, care acum lucrează la varianta lui comercială. Luați, că e pe DVD.



larg într-una din edițiile anterioare ale revistei și este prezent pe DVD sub formă de mod pentru Unreal Tournament 3, dar și ca variantă demonstrativă stand alone.

Locul 2

The Ball

Autor: Toltec Studios
theball.toltecstudios.com

The Ball ne invită într-o aventură care ne aruncă în bocancii unui explorator care se trezește captiv în caverna pe care tocmai o explora. Fără drum de întoarcere,

acesta descoperă un complex antic și o bilă misterioasă, cu ajutorul căreia își croiește drum prin labirintul subteran ce adăpostește ziggurat-uri, orașe de aur și caverne imense. În The Ball, singuri tăi companioni sunt imensa bilă metalică, atmosfera apăsătoare și dorința de a rezolva puzzle-urile ce-ți blochează adesea deplasarea. Modul a fost prezentat pe



Unreal Development Kit este unealta gratuită care poate permite oricui să realizeze jocuri pe baza engine-ului Unreal 3, Epic Games susținând că nu avem nevoie de mai mult pentru a realiza jocuri precum Unreal Tournament 3 sau Gears of War. Dacă nu plănuiești să vă vindeți creațiile, puteți realiza câte vreți; în caz contrar, Epic Games are dreptul la o parte din încasări. Tutoriale și multe alte informații găsiți pe site-ul și forumul oficial UDK.

www.udk.com

stanță să fim aduși la sol, unde lupta capătă un aspect mai „tradițional”, cu vehicule controlabile. În spațiu și pe pământ, Angels Fall First: PlanetStorm scoate la iveală cu succes infanteristul din tine.



Locul 3

Angels Fall First: PlanetStorm

Autor: AFF Team
affuniverse.com

Angels Fall First: PlanetStorm este un mod multiplayer de tip asalt în care lupta se dă pe diverse obiective strategice, conflictul desfășurându-se atât în spațiu, cât și la sol. Designul nivelurilor și al unităților este 100% original, iar modurile de joc complet noi față de



jocul pe care îl are la bază. Suntem purtați pe culoarele unor gigantice nave spațiale, putem pilota nave de luptă și manevra turete, pentru ca în ultimă in-

Modul cântărește peste 1 GB, iar din considerente de spațiu nu a fost inclus pe DVD. Descărcați-l cu încredere de pe site-ul oficial.

Locul 4

Prometheus

Autor: Rachel Cordone
angelmapper.com



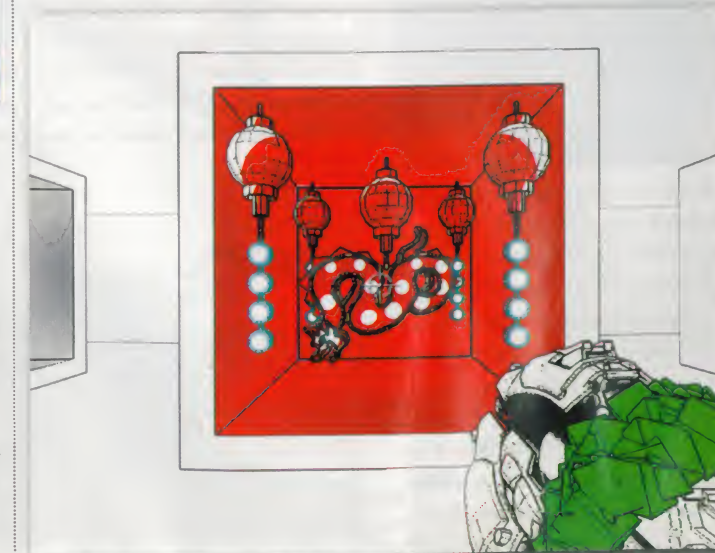
Cu siguranță, nu te vei simți niciodată singur cu propriile tale clone alături. Inspirat de jocuri precum Portal și Mirror's Edge, modul te pune în situația de a lucra umăr la umăr cu tine însuși, combinând acțiunile tale din prezent cu cele ale instanțelor tale din trecut și viitor pentru a rezolva puzzle-uri și a îndeplini o serie de obiective. Toate acestea sunt posibile cu ajutorul dispozitivului Prometheus, cu care putem controla legile fizicii, spațiul și timpul. Conceptul este inedit, iar rezultatul cel puțin remarcabil. Avem demo pe DVD.

Locul 5

Hazard: The Journey of Life

Alexander Bruce
demruth.com/hazard.htm

Hazard este un joc filozofic, foarte artistic, ce pune accentul pe explorare și puzzle-uri. Jocul este cât se poate de original și greu de explicat în câteva cuvinte, deci cel mai bine ar fi să-l instalezi de pe DVD și să afliți pe propria piele mesajul pe care încearcă să-l transmită. Este suficient să știi că Hazard vă va schimba modul în care priviți viața. Ca fapt divers, Hazard: The Journey of Life a fost unul dintre finaliștii proiectului Sense Of Wonder 2009 Experimental Gameplay din cadrul Tokio Game Show.



Mystic Temple

Pășiți cu încredere. Se sfărâmă podeaua

<http://gameserpent.com/playgame/3819/Mystic-Temple>



Am văzut că mulți dintre voi au apreciat bijuteria numită The Forest Temple, așa că m-am gândit să revin cu un joculeț similar, la fel de parșiv și la fel de fun. Nu știu cum s-a întâmplat și am dat în peregrinările mele peste Mystic Temple, cert este că am renunțat la câteva ore bune de somn pentru a-l duce până la capăt.

Premisele sunt simple – ești un arheolog de geniu, ai aterizat

într-un templu ramificat și dubios, acum te gândești cum să-ți duci explorarea până la capăt. Elementul arcade a fost lăsat la ușa templului, pentru că doar o minte ascuțită brici te poartă din cameră în cameră, până în nivelul final.

Drumul îți este blocat de cataroale cu diverse simboluri. Aceleași simboluri pe care le vezi și pe dalele pe care calci. Și calci voinicește, că doar așa spargi blocada și îți faci loc mai departe. Sfatul meu ar fi ca întâi să te gândești și apoi să pleci la drum. Mersul alandala face podeaua hercea-parcea și te trezești după cinci minute că ai rămas blocat în mijlocul sălii. Nu-i nimic, pășești vitejește în jos, mori demn, reiei nivelul, iar mergi ca vodă prin lobodă, iar te blochezi, iar înjuri, stai și cugeți, găsești soluția.

Uneori soluția pare simplă, dar aici intervine un mic schepsis: musai să termini nivelul într-un număr de pași. Asta dacă vrei să pupi o medalie de aur (argint, bronz). Și vrei să pupi medalia, că fără un număr serios în desaga nu te primește nimeni în nivelul final. Eu unul m-am ambiționat să termin și mai din scurt, pentru că-mi plăcea medalia de aur special. Știu, am gusturi dubioase.

Gold Strike

Tărnăcopul e brătară de aur

<http://www.flash-game.net/game/2020/gold-strike.html>

Un cunoscut se lăuda pe vremuri oricui voia să-l asculte cum a făcut și a dres el de-a ajuns mare. Mare, adică băgător de seamă într-o bijuterie. Sigur, veți strâmba din nas, asta nu e cine știe ce mare brânză. S-o credeți voi. Angajarea asta îl adusese pe



omul nostru într-o lume de-a dreptul magică, unde nu există grija salariului, a clienților, a nimic. Trai și-o viață, mai ales că, nu uita amicul să sublinieze de trei-patru ori pe seară, „șpanul ăla de aur rămâne pe jos, nici măcar nu se chinuie să-l ia de-acolo. Dacă ai chef, dai cu mătura și pleci acasă cu buzunarele pline! Da' noi nu ne chinuim!” Și stai și-l ascultă cu gura căscată, invidios pe norocul care l-a lovit. Și îi dai bani de încă o bere, fără să te întrebi de ce naiba face chetă în loc să plătească singur. Săracu', n-o fi avut timp să dea cu mătura? Joculețul n-are nicio legătură cu povestea de mai sus. Aici câștigi puncte și bonusuri pentru muncă cinstită și nu pe înșiră tâmpenii. Dai ciobănește cu tărnăcopul. Fără milă, da' vezi să fie măcar două minereuri la fel. Preferabil și mai multe. Și nu da în ură, ci dă cu cap, că puncte iei doar pentru pătrățelele aurii. În rest dai. Și nu pari genul de om care vrea să muncească din greu toată săptămâna ca în final să plătească pentru asemenea „șansă”. Am dreptate?

Rome Puzzle

Triumviratul revine în forță

<http://www.flashrolls.com/puzzle-games/Rome-Puzzle-Flash-Game.htm>

De când în când am poftă să joc un mic puzzle de tipul Connect 3. De preferință unul care să-mi vrăjească simțurile și să nu-mi ceară un efort mental prea serios. Și cum în rubrica de Retro v-am povestit pe larg despre Caesar III, alegerea a venit de la sine.

Nu cred că are sens să explic în ce constă gameplay-ul. Genul de joc e binecunoscut: minimum 3, distrugi, mergi mai departe. Aduni puncte, crești în nivel, știți voi. Vă întrebați probabil de ce l-am ales și poate că aveți dreptate. Ei bine, am să vă răspund: pentru că mă relaxează. Pe final de zi (de preferință una istovitoare), pun creierul pe ralanti, pun mouse-ul să-și facă de cap și vreme de câteva niveluri uit de toți și de toate. Îmi las privirea să zburde liberă peste grafica simpatică, muzica sură dulce (mergea mai bine un Children of Bodom, dar asta e chestie de gust), în fine, ați prins ideea.



Turkey got guts

Păsărică, împușcă-ți cuibul!

<http://www.gameshot.org/?id=4249>

Undeva, în liniștitul stat Arkansas, venise un val de înnoire odată cu primăvara lui 2010. Apăruse primul aparat video, adus cu greu, de peste mări și țări, adică tocmai din New Orleans. Nu insistați cu ineptia geografică debitată mai sus, arkansasienii erau încă la stadiul în care învățau că SUA se împart în două: Arkansas și Mai Multă America, unde locuiau mexicani, indieni și travestiți.

În orice caz, aparatul cu pricina a declanșat o mică revoluție culturală. În primul rând, băștinașii au devenit brusc mai zvelți, pentru că ai nevoie de condiție fizică dacă e să pedalezi curent electric pentru un film de două ore. În al doilea rând, păsărețul local s-a dezvățat de „capul ce se pleacă, sabia nu-l taie”. Corect, îl taie satărul. Așa că mai bine iei atitudine, încarci mitraliera, cotcodăcești Rambo și treci la contraatac. Tragi, te ascunzi după decor, împuști tot ce mișcă, rezisti eroic, îți cumperi niște arme mai acătării în pauzele de luptă, dai piept de pui dezosată cu următorul val inamic și tot așa, într-un meci tulburător de FTS. First Turkey Shooter. Și nu-ți face probleme dacă rămâi fără inamici. Băștinoșii din Arkansas sunt oameni iubăreți și vor face copii fără număr atâta vreme cât au surori sau veri primari. Doar ei au spus-o primii: Make love and war! Și da, hippioții au priceput-o greșit pentru că erau beți-clanță când au auzit indemnul.



Jack the Ripper

www.level.ro

Există viață și după ora 10!



22:00-00:00
ESCU ȘI ANDREI:
PENTRU CEI
CU SÂNGE ÎN
INSTALAȚIE



NOKIA C5

Specificații

- Rețele: GSM 850/GSM 900/GSM 1800/GSM 1900/HSDPA 900/HSDPA 2100
- Dimensiuni: 112x46x12 mm
- Greutate: 89 grame
- Ecran: TFT - 16 mil. culori, 240x320 pixeli
- Accelerometru: NU
- Senzor proximitate: NU
- Camă foto: 3,15 megapixeli (2048x1536 pixeli), LED flash
- Sunet: MP3, WAV, eAAC+, WMV
- Video: MP4, H.264, H.263
- Transfer date: GPRS, EDGE, 3G
- Mesagerie: SMS, MMS, E-mail, Instant Messaging
- Bluetooth: DA
- Port infraroșu: NU
- FM radio inclus: DA, cu RDS
- GPS: DA, A-GPS, OVI Maps
- Tip acumulator: Standard Li-Ion 860 mAh
- Stand-by: până la 630 ore (2G)/670 ore (3G)
- Talk time: maximum 12 ore (2G)/5 ore (3G)
- Music Play: până la 35 ore

Fără să facă prea mult tam-tam, cei de la Nokia au lansat pe piață un model de telefon cu un design clasic-modernist, dotat până în dinți cu de toate. Nu îmi dau seama de ce a fost tăiat de pe listă modulul Wi-Fi, însă te poți bucura din plin de toate celelalte funcții. Dacă dorești să navighezi pe internet sau să folosești diverse aplicații ce au nevoie de iz de internet, poți apela fără probleme la 3G. Alături de acesta, Nokia C5 include și un modul GPS utilizat, bineînțeles, de aplicația Ovi Maps preinstalată.

Funcțiile multimedia ale telefonului nu sunt de lepădat. Avem la dispoziție un player audio și unul video ce permite vizualizarea de clipuri video codate în formatele MP4 sau H.264 și H.263.

În altă ordine de idei, sunt impresionat de grija celor de la Nokia pentru utilizatorii rețelelor sociale. În meniul telefonului se găsesc aplicații preinstalate ce facilitează interacțiunea cu prietenii de pe Facebook, MySpace, YouTube, Flickr și multe alte rețele de acest gen.



VERBATIM 32GB USB/ESATA COMBO SSD

Stick-urile USB ce oferă parcă din senin spațiu de stocare de zeci de giga încep să își arate limitările. Dacă la un moment dat ai de transferat fișiere foarte mari, „giga”-ntice aș putea spune, atunci îți vine să dai cu ele de pământ. Fiind atât de „setoase”, aceste flash-uri de memorie te momesc să le încarci cu fel și fel de fișiere. În timp, e ușor să aduni date, însă când vine vorba de transferat și/sau golit informațiile de pe ele, te întâmpină mesaje ce îți așteaptă zeci de minute de așteptare până se termină operațiunea.

Pentru a combate acest fenomen, s-au implementat o serie de soluții. Cei de la Verbatim au pus la punct un stick care oferă un spațiu de 32 de GB și care dispune de o interfață combo, adică una USB 2.0 și una eSATA. În funcție de dotarea PC-urilor în



care îl conectezi, poți folosi una din aceste două variante. Evident că portul eSATA va fi deosebit de căutat pentru că permite transferuri de date la viteze amețitoare.

Verbatim 32Gb USB/eSATA Combo SSD include și o aplicație capabilă să codeze informațiile stocate cu o cheie pe 256 de biți. O măsură bine-venită mai ales dacă obișnuiești să stochezi informații vitale și pe care nu dorești să le împarți cu alți curioși în momentul în care pierzi acest stick sau îți este „subtilizat”.

MUSIC PLANET WATER-PROOF MP3 PLAYER

După o zi grea și obositoare, ai neapărată nevoie de câteva momente de relaxare. Ce poate fi mai bun decât o baie fierbinte în care să stai tolănit preț de câteva zeci de minute fără ca nimeni să te bată la cap? Pentru a maximiza momentul, japonezii de la Planet Water au creat un device electronic capabil să redea muzica preferată chiar și în aceste momente de relaxare. Avem așadar un device alimentat cu doar câteva baterii și care poate reda melodii MP3 stocate fie pe un card SD, fie pe un stick USB. Playerul este construit în așa fel încât să fie rezistent la apă și să plutească. Calitatea sunetului nu este foarte hi-tech, însă creează o atmosferă plăcută.

Producătorii spun că acest device poate fi utilizat și într-o piscină, însă trebuie să ai grijă să încarci în memorie o muzică ceva mai săltărească. Prețul său este de aproximativ 350 de lei.



LOGITECH LAPTOP SPEAKER Z205

Laptopurile sunt pentru mulți dintre noi indispensabile. Odată cu dezvoltarea tehnologică, a crescut foarte mult și puterea lor de calcul, iar din această cauză foarte multă lume renunță încet-încet la vechile PC-uri. Acum poți face aceleași lucruri sau chiar mai mult cu un simplu laptop. Este mult mai silențios, ușor de transportat și de întreținut și practic îl poți folosi oriunde. Pe de altă parte, unii producători au început să taie din „funcții” pentru a face loc altora. Spre exemplu sunetul. Sunt extraordinar de puține modelele de notebook-uri al căror sistem audio integrat poate să redea sunete de calitate și care să acopere o plajă mare de frecvențe. Poate unii utilizatori nu au nevoie de cine știe ce sunete, se mulțumesc doar cu zornăitorile „on-board”, însă dacă obișnuiești să îți fo-

losești notebook-ul la jocuri, să te uiți la filme sau să asculti muzică, clar trebuie să faci ceva. Cei de la Logitech au o sugestie în materie de sisteme audio portabile, în speță modelul Z205. Acesta se poate atașa foarte simplu de ecranul laptopului și prin intermediul unui cablu îl conectezi la portul USB al notebook-ului. Logitech Laptop Speaker Z205 încorporează și o placă de sunet care nu are nevoie de intervenția utilizatorului pentru a-i instala drivere sau aplicații.

Felul în care e construit conferă un volum și o calitate a sunetului cu mult peste media sistemelor audio integrate, însă totul vine cu un preț care în cazul lui Logitech Laptop Speaker Z205 poate fi în jur de 200 de lei.

SAMSUNG I8520 BEAM

Telefoanele mobile ce joacă și rol de aparat foto sau video nu mai impresionează de mult. Recent, unii producători au decis să adauge și un modul de tuner TV, transformând telefonul mobil și în receptor TV. Super idee. Urmează să apară telefonul-proiector. Dacă tot au reușit să le înghesuie pe toate, de ce să nu mai pună și chestii noi în plus? Ei bine, cei de la Samsung au făcut acest lucru și astfel poți rula aplicații, vizualiza poze sau filme la o dimensiune mult mai mare. Samsung i8520 Beam poate proiecta o imagine de câțiva zeci de centi-

metri la o rezoluție nativă de 800x480. Intensitatea luminii nu este foarte mare, însă este de apreciat pentru că vorbim de un... proiector mobil. Telefonul este un adevărat media center, producătorii având grijă să îl doteze numai cu bunătăți. De exemplu, ni s-a pus la dispoziție o memorie de 16 GB doar pentru stocare și un procesor ce rulează la frecvența de 800 MHz. Părerea mea este că un astfel de produs va schimba complet conceptul de telefon mobil, mai ales că folosește ca sistem de operare versiunea 2.1 de Android.

Specificații

- Rețele: GSM 850/GSM 900/GSM 1800/GSM 1900/HSDPA900/HSDPA 1900/HSDPA 2100
- Dimensiuni: 123x60x15 mm
- Greutate: -
- Ecran: Super AMOLED, capacitiv, 16 mil. culori, 480x800 pixeli
- Accelerometru: DA
- Senzor proximitate: DA
- Proiector: WVGA
- Camă foto: 8 megapixeli (3264x2448), autofocus, LED flash, Geo-tagging, face/smile detection
- Sunet: MP3, WMA, WAV, eAAC+
- Video: MP4, H.263, H.264, Xvid, DivX
- Transfer date: GPRS, EDGE, 3G, Wlan Wi-Fi 802.11 b/g/n
- Mesagerie: SMS, MMS, E-mail, IM
- Bluetooth: DA
- Port infraroșu: NU
- FM radio inclus: DA, cu RDS
- GPS: DA, A-GPS
- Tip acumulator: Standard Li-Ion 1800 mAh
- Stand-by: până 630 ore (2G)/530 ore (3G)
- Talk time: maximum 14 ore (2G)/7 ore (3G)



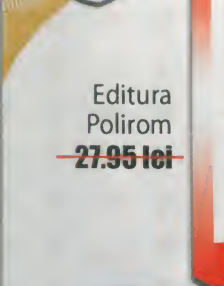
**COMANDĂ
ONLINE CĂRȚILE
ȘI AI PÂNĂ LA**

**50%
REDUCERE**

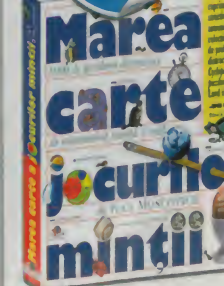
Editura Polirom
~~39.95 lei~~



**35.15
lei**



Editura Polirom
~~27.95 lei~~



Editura Litera
~~64.90 lei~~

Editura Polirom
~~54.95 lei~~



**43.96
lei**



**24.59
lei**

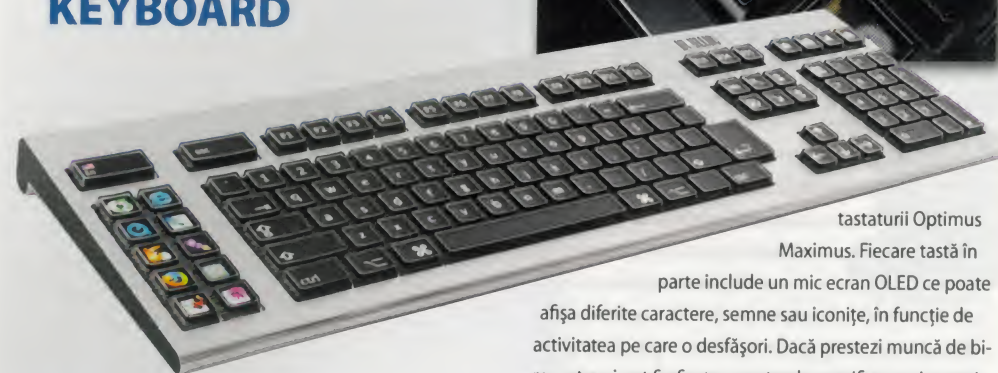


Editura Nemira
~~49.90 lei~~

**24.90
lei**

Detalii pe www.chip.ro/librarie

OPTIMUS MAXIMUS KEYBOARD



După aproximativ un an de zile de muncă, cei de la Art. Lebedev Studio au lansat pe piață un nou concept de tastatură multimedia. Ca design, nu este nimic senzațional, dar ca funcționalitate e cu totul deosebită. Imaginați-vă că tastele de pe tastatură personală pot să afișeze și alte elemente decât banalele litere, cifre, săgețe-

tastaturii Optimus Maximus. Fiecare tastă în parte include un mic ecran OLED ce poate afișa diferite caractere, semne sau iconițe, în funcție de activitatea pe care o desfășori. Dacă prestezi muncă de birou, atunci pot fi afișate caracterele specifice unei anumite limbi, iar dacă te joci, automat toate tastele pot fi configurate să afișeze fel și fel de iconițe ce reprezintă funcția pe care o are acea tastă în joc. Toate aceste opțiuni se pot configura cu ajutorul unei aplicații pe care producătorii au de gând să o introducă într-un mediu „open-source”. Ca produs este extraordinar de interesant, însă ca preț, phiu, „îți mai cumperi un calculator de banii ăștia”.

Ofertant: Partenerii Benq, Preț: 2699

BENQ MP670

Se pare că acest an va fi unul foarte bogat în materie de 3D. Peste tot se vorbește de filme, animații și jocuri 3D. Percepția noastră asupra obiectelor virtuale este una în 2D. Viziunea în cea de-a treia dimensiune este deosebită, iar cine a gustat deja o astfel de experiență va păstra în memorie pentru mai mult timp imaginile astfel percepute. Încet-încet, apar și produse foarte accesibile ca preț ce facilitează această experiență. Cei de la BenQ au lansat acest model de proiector, aparent asemănător cu un model clasic, obișnuit, capabil să redea imagini și animații în format 3D. Grație îmbunătățirilor aduse tehnologiei DLP ce stă la baza sa, imaginile 3D pot fi obținute mult mai ușor. În aceste condiții, chiar acasă sau la școală poți viziona fără probleme filme, imagini sau programe educative în format 3D. Vei avea totuși nevoie de ochelari de polarizare pentru a completa această experiență.

Dacă acest prim pas a fost făcut, e posibil ca în viitor să apară și alte modele mult mai spectaculoase, capabile chiar să afișeze și imagini 3D Full HD. Fii pe fază.



BogdanS

GIGABYTE GSMART S1205 COUGAR

Și la noi, la fel ca în multe alte țări, moda sutelelor de minute pe care operatorii de telefonie mobilă le oferă clienților pentru a le consuma cu alți clienți din aceeași rețea ne împinge să recurgem la tot felul de artificii. Telefoanele dual-sim încă nu au dispărut, ba dimpotrivă. Faptul că poți fi activ în două rețele de telefonie, cu două numere

de telefon, pe același aparat, nu este de neglijat. Cei de la Gigabyte, pe lângă divizia de componente pentru PC, jonglează din când în când cu modele și pentru zona terminalelor mobile. Unul dintre cele mai recente este GSmart S1205 Cougar care oferă, pe lângă nenumăratele funcții deja obișnuite, și un design destul de atrăgător. Ecranul TFT de tip senzitiv este la loc de cinste, în timp ce sistemul de operare Windows Mobile 6.5 este de gardă de fiecare dată când utilizatorul dorește să folosească o anumită aplicație. Cu excepția funcțiilor 3G și a unei memorii interne destul de sărăcăcioase, Gigabyte GSmart S1205 Cougar poate ține piept destul de bine smartphone-urilor de la brand-uri mai renumite. Totul ține de preț până la urmă.

Specificații

- Rețele1: GSM 850/GSM 900/GSM 1800/GSM 1900
- Rețele2: GSM 850/GSM 900/GSM 1800/GSM 1900
- Dimensiuni: 110x55x13 mm
- Ecran: TFT, capacitiv, 65.000 culori, 240x400 pixeli
- Accelerometru: DA
- Senzor proximitate: NU
- Cameră foto: 3,15 megapixeli (2048x1536), Geo-tagging
- Sunet: MP3, WAV, WMA, eAAC+
- Video: MP4, WMV, H.264/H.263
- Transfer date: GPRS, EDGE, Wlan Wi-Fi
- Mesagerie: SMS, MMS, E-mail, IM
- Bluetooth: DA
- Port infraroșu: NU
- FM radio inclus: DA, cu RDS
- GPS: DA, A-GPS
- Tip acumulator: Standard Li-Po



ÎMPRIETENEȘTE-TE CU TEHNOLOGIA

Expoziția și Conferința Internațională de
Tehnologia Informației și Comunicații
26 - 28 mai 2010, ediția a XIX-a

Eveniment exclusiv B2B, dedicat companiilor consumatoare de IT&C

Complexul Expozițional Romexpo
www.cerf.ro



CERF
2010



Organizator:

EXPOTEK

CAN YOU HEAR ME?

Sunetul este acea perturbație ce se propagă în mediul nostru înconjurător sub forma unor unde. Ea este percepută de organismul nostru încă din primele clipe de viață și, cu mici excepții, până ajungem să ne întâlnim Creatorul. Undele sonore ne pot influența foarte ușor felul nostru de a fi, stările și trăirile noastre. Un sunet plăcut ne poate induce o stare de melancolie și plăcere pe care mulți dintre noi dorim să o trăim cât mai mult timp. Din acest motiv, s-au inventat tot felul de dispozitive care să ne permită să percepem cât mai fidel tonalitățile care ne plac. Există tot felul de căști, boxe, sisteme audio care încearcă pe cât posibil să ne „mângâie” cât mai bine urechile. O pereche de căști de calitate este mereu o alegere bună, însă nu e neapărat

și sănătoasă, mai ales dacă obișnuim să le folosim la un volum foarte ridicat. Boxele, pe de altă parte, au alt avantaj. Pot acoperi o paletă mai mare de frecvențe și se pot crea tot felul de artificii ce pot simula un mediu ambiant natural, adică un „zgomot” din care creierul nostru poate obține o informație. În mod artificial, acest fenomen se putea realiza cu ajutorul unui sistem de boxe orientate în așa fel încât să obținem efectul de surround. Pentru a ajunge la acest lucru cu un minim de efort, puteți alege sistemele audio în format 5.1. Există tot felul de astfel de produse, dar pentru a vă încadra într-un buget rezonabil, vă sugerez o serie de modele existente pe piață și foarte ușor de procurat.

■ Bogdan S

Creative GigaWorks ProGamer G500



SPECIFICAȚII:
Putere: 310 Wați RMS
Banda de frecvențe: 35Hz ~ 20kHz
Telecomandă: Cu fir
Preț: 730 Lei

Microlab 5.1 X25



SPECIFICAȚII:
Putere: 270 Wați RMS
Banda de frecvențe: 20Hz ~ 20kHz
Telecomandă: Wireless
Preț: 732 Lei



JBL Simply Cinema SCS 140

SPECIFICAȚII:
Putere: 350 Wați RMS
Banda de frecvențe: 35Hz ~ 20kHz
Telecomandă: -
Preț: 847 Lei



Logitech 5.1 X-540

SPECIFICAȚII:
Putere: 70 Wați RMS
Banda de frecvențe: 40Hz ~ 20kHz
Telecomandă: Cu fir
Preț: 368 Lei



SPECIFICAȚII:
Putere: 50 Wați RMS
Banda de frecvențe: 30Hz ~ 20kHz
Telecomandă: Cu fir
Preț: 433 Lei

Sony 5.1 SRSD511.CED



SPECIFICAȚII:
Putere: 70 Wați RMS
Banda de frecvențe: 35Hz ~ 20kHz
Telecomandă: -
Preț: 389 Lei

Trust SP-6210



SPECIFICAȚII:
Putere: 40 Wați RMS
Banda de frecvențe: 45Hz ~ 20kHz
Telecomandă: -
Preț: 166 Lei



SPECIFICAȚII:
Putere: 95 Wați RMS
Banda de frecvențe: 42Hz ~ 20kHz
Telecomandă: Wireless
Preț: 402 Lei

Empire PS-5120



Teac X-60

SPECIFICAȚII:
Putere: 25 Wați RMS
Banda de frecvențe: 40Hz ~ 20kHz
Telecomandă: Wireless
Preț: 365 Lei



SPECIFICAȚII:
Putere: 140 Wați RMS
Banda de frecvențe: 45Hz ~ 20kHz
Telecomandă: Wireless
Preț: 199 Lei

CJC 690R

Sony Vaio VPC-F11Z1E

Joaca de-a divertismentul

Îți vine greu să crezi când unii grei ai industriei spun cu atâta ușurință că în câțiva ani PC-urile vor fi pe cale de dispariție și doar entuziaștii dornici de a storce fiecare strop de performanță vor rămâne fideli noțiunii de PC așa cum îl știm noi. Tendința de reducere a dimensiunilor este accentuată și din ce în ce mai mulți utilizatori doresc să lucreze pe laptopuri. Explozia întârziată din acest domeniu o reprezintă jocurile. Până nu demult, laptopurile nu puteau oferi același grad de performanță și calitatea grafică pe care le obțineam pe un PC ce avea în componență o configurație „de gaming”. La ora actuală, tehnologia este mult mai avansată, iar laptopurile câștigă din ce în ce mai mult teren. Drept dovadă stă acest model Vaio de la Sony. Pur și simplu este un laptop excepțional ce transpiră performanță prin toți porii. Nu spun aceste cuvinte doar de dragul de a atrage atenția. Specificațiile sale sunt cele care te pun pe gânduri. Dacă e să începem dintr-o direcție, atunci aș aminti de procesorul Intel Core i7 sau Q720. Este un procesor ce rulează la 1,6 GHz și la nevoie poate face un boost până la 2,8 GHz. Are o arhitectură cu 4 „miezuri” ce face ca sistemul de operare Windows 7 Home Premium și celelalte aplicații instalate să ruleze ca un vis pe acest laptop. E posibil să obții performanțe mai bune în cazul în care folosești un SSD, însă HDD-ul Seagate Momentus de 500 de GB face față fără probleme nevoilor noastre de viteză.

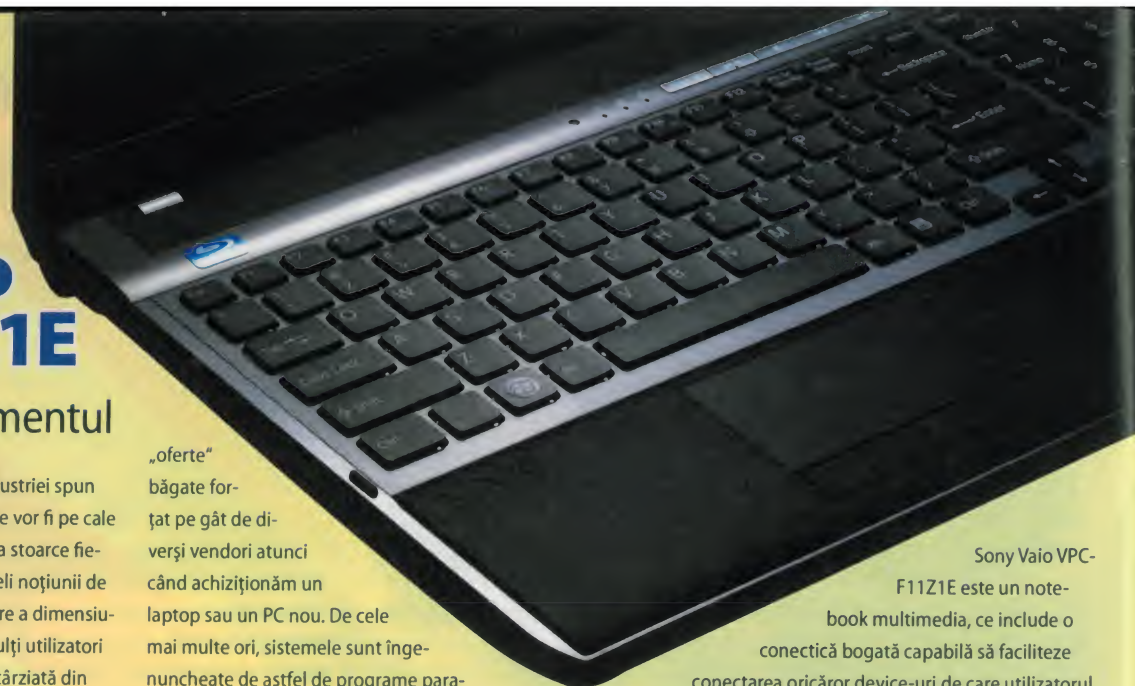
„oferte” băgate forțat pe gât de diverși venditori atunci când achiziționăm un laptop sau un PC nou. De cele mai multe ori, sistemele sunt ingenuncheate de astfel de programe parazit înaintea să apucăm să le deschidem pe cele de care avem nevoie. Mereu trebuie să facem curățenie, să pierdem timp cu deinstalarea multora dintre ele, pentru ca în final să avem un notebook cât de cât sălțăreț. Unii extremiști recurg chiar la reinstalări de la zero ale sistemului de operare. Fel și fel de soluții. Revenind la Sony Vaio, chiar și cu acest balast de programe, el tot se mișcă foarte bine.

Ecranul din dotare este de 16,4 țoli, de tip Full HD, un display la care mă așteptam de altfel, mai ales că la baza acestui laptop e un mic sticker pe care este afișat logoul Blu-ray. Cu o astfel de unitate optică în dotare, era și păcat să nu fie scoase în evidență și performanțele grafice ale acestui notebook. Legătura dintre cele două cade în sarcina unui cip grafic, după care plâng mulți jucători antrenați. Nvidia GeForce GT330M este numele lui și cum jocurile vor fi cele care vor abuza din plin de el, producătorii au decis să-i dedice 1 GB de memorie video de tip GDDR3. Cu bunăvoință sistemului de operare și a altor factori de decizie, cipul grafic mai poate împrumuta până la 4 GB din memoria sistemului, însă doar dacă este absolut necesar.

Ofertant: Partenerii Sony. Preț: 6999 Lei



Chiar dacă specificațiile spun că platanalele sale sunt rotite la o viteză de 5400 rpm, cei 8 GB de memorie RAM DDR3 instalați în sistem sunt la datorie, facilitând rularea în condiții excelente a aplicațiilor sau a jocurilor. Impresia artistică foarte bună o dobândești chiar din momentul în care îl deschizi. Imediat după pornirea sistemului de operare, ești „bombardat” cu zeci de aplicații cu diverse funcții preinstalate, ce pornesc furtunoase. Mulți dintre noi ne lovim de astfel de



Sony Vaio VPC-F11Z1E este un notebook multimedia, ce include o

conectivă bogată capabilă să faciliteze conectarea oricărui device-uri de care utilizatorul ar avea nevoie la un moment dat. Derulând rapid printre ele, notăm prezența porturilor i.Link, HDMI, e-SATA/USB, D-SUB, un card reader compatibil cu cele mai cunoscute modele de carduri de memorie și, nu în ultimul rând, slotul pentru Express Carduri.

Partea de rețelistică e rezolvată rapid de portul Ethernet Gigabit sau, dacă preferi wireless-ul, atunci îți se pune la dispoziție un modul capabil să conecteze notebook-ul la rețele wireless de tip a, b, g și n.

Comunicațiile cu prietenii sunt facilitate de includerea unui microfon mono și a unei camere web cu o rezoluție nativă de 640x480.

Am ajuns și la partea de portabilitate, motivul pentru care notebook-urile sunt atât de apreciate. În cazul lui Sony Vaio VPC-F11Z1E nu putem vorbi de cine știe ce autonomie, mai ales că are în componență o configurație uciagătoare. Totuși, celor aproximativ 150 de minute pe care le avem la dispoziție le mai putem adăuga alte câteva zeci dacă intră în funcțiune senzorul de lumină ce ajustează intensitatea luminozității ecranului în funcție de iluminarea exterioară. Totul depinde de cât de „grele” sunt aplicațiile pe care le rulezi pe el.



BenQ M2700HD

Premiere, premiere

și un sistem audio format din 4 difuzoare ce sunt strunite grație tehnologiei Embracing Sound pentru a oferi un sunet cât mai plăcut și mai bine poziționat.

Fiind un monitor de dimensiuni mari, lucrul în fața lui de la o distanță foarte redusă poate crea o anumită stare

de disconfort. Pentru a evita pe cât posibil acest lucru, nu este suficient să ne bazăm doar pe tehnologiile Senseye3 ce lucrează în permanență pentru a calibra cât mai corect paleta de culori afișată în funcție de preset-urile realizate. O pauză de câteva minute din când în când va fi utilă și reconfortantă.

Un alt element care cred că va bucura pe foarte mulți este consumul de energie. La asemenea dimensiuni, ai putea miza cu ușurință pe valori de peste 100 de wați. Ei bine, în plină acțiune, nu consumă mai mult de 17-18 wați, în timp ce în stand-by, consumul de energie este aproape nesemnificativ.

În concluzie, BenQ M2700HD este o alegere foarte bună mai ales dacă intenționezi să îl utilizezi în zona gaming-multimedia.

Ofertant: Partenerii BenQ. Preț: 1399 Lei

Verbatim HDD Extern 4759

La nevoie se cunoaște

Nevoia de performanță este tot mai acută. Suntem tot mai grăbiți, mai nerăbdători și vrem ca lucrurile să meargă din ce în ce mai repede. Din păcate, unele lucruri nu pot fi accelerate după bunul nostru plac, altele însă da. Unul din produsele din cea de-a doua categorie este și acest model de HDD extern al celor de la Verbatim, care ne pun la dispoziție un HDD de 3,5 țoli cu o capacitate de 1,5 TB. Fiind un model ce oferă o cantitate atât de mare de date, transferul acestora ar putea lua mult timp. Totuși cei de la Verbatim au gândit problema și din acest punct de vedere și au inclus nu una, nu două, ci patru tipuri de interfețe de transfer pentru a ne oferi posibilitatea de a alege cea mai bună variantă, în funcție și de dotarea hardware a PC-ului sau a notebook-ului personal. Așadar, vom alege din start soluția eSATA II, însă cum acest port încă nu este foarte popular, mai putem opta între FireWire 800, FireWire 400 și clasicul USB

2.0. În conclu-

zie, avem o soluție de back-up ce garantează obținerea de performanțe indiferent de cât de vechi sau nou este PC-ul sau laptopul.

Ofertant: Partenerii Verbatim. Preț: 799 Lei



Elimină spam-ul din Inbox!

Librăria
CHIP
ONLINE.ro

Comandă online revista pe

www.chip.ro/librarie

Canon Legria HF S20

Imagini inteligente

A fost destul de liniște în ultimul timp în această minunată zonă a camerelor video HD, iar cei de la Canon vor să spargă gheața prin lansarea pe piață a seriei Legria HF. Printre caracteristicile sale se numără ușurința în utilizare și controlul total al opțiunilor de către utilizator. Canon Legria HF S20 include un senzor CMOS de 8 megapixeli, ceea ce facilitează înregistrarea de material audio-vide la rezoluție Full HD nativă. Datorită sistemului optic 10x și procesorului de imagine DIGIC DV III se pot obține înregistrări AVCHD de cea mai bună calitate, pline de detalii și la un bitrate foarte mare.

Canon Legria HF S20 a fost gândită pentru a surprinde și a fi mereu pe fază, înregistrând rapid orice eveniment important. Din acest motiv, producătorii au inclus sistemul „Pre REC” în care camera poate fi mereu în gardă, fiind disponibilă pentru înregistrare în doar câteva secunde. Fiind un model de dimensiuni și greutate reduse, a fost obligatorie implementarea unui stabilizator optic de imagine. În acest fel se asigură imagini foarte clare și stabile chiar și la un nivel maxim al zoom-ului. O părere foarte bună am la capitolul sunet. „Coloana” audio este la fel de importantă ca imaginea, iar în acest caz putem vorbi de prezența unei tehnologii ce filtrează mereu sunetul de diferite zgomote sau de alte lucruri ce ar putea deranja în momentul playback-ului. Există un sistem de

autovolum, acționat automat sau manual. Acesta ajustează în permanență volumul sunetului înregistrat pentru a asigura mereu un nivel optim și clar dinspre zona în care este orientat obiectivul.

Operarea și configurarea aparatului se pot face foarte simplu prin intermediul ecranului LCD de 3,5 țoli de tip senzitiv. Este o premieră chiar și pentru cei de la Canon să adauge în portofoliul lor camere video cu un ecran LCD de asemenea dimensiuni. Este mare, oferă foarte multe detalii și afișează imaginile FullHD la rezoluție nativă. Navigarea prin meniuri și controlul diferitelor opțiuni ale camerei se fac foarte simplu. Meniul este user friendly, ceea ce-l face ușor de înțeles și utilizat chiar și de o persoană mai puțin obișnuită cu asemenea dispozitive.

Camera Canon Legria HF S20 dispune de o memorie internă de 32 de GB ce poate fi însă suplimentată prin

intermediul a două sloturi de memorie în care mai pot fi adăugate carduri de tip SDHC de maximum 32 de GB. În astfel de condiții, se garantează o autonomie de până la 12 ore de înregistrări de calitate.

Vizualizarea înregistrărilor se poate face foarte comod chiar și pe ecranul din dotare, însă dacă ai la îndemână un LCD TV, atunci poți apela cu încredere la conectorul HDMI inclus.

Tot la capitolul export, poți folosi camera Canon Legria HF S20 pentru a converti anumite înregistrări în clipuri MPEG2 ce pot fi ulterior transferate către site-ul YouTube prin intermediul opțiunii Easy Web Upload.

Canon Legria HF S20 este un echipament profesional ce poate fi însă utilizat cu mare succes de oricine și oricând.

Ofertant: Partenerii Canon, Preț: 4399 Lei

Gigabyte GA-P55A-UD7

Un nou început

Bănuiesc că nu sunt puțini cei care luptă în permanență pentru a fi în top și pentru a avea un computer cu toate update-urile la zi, atât software, cât în special hardware. E greu să fii în trend mai ales că producătorii ne invadează în permanență cu produse noi, speciale și performante. Totuși, nici așteptarea la infinit nu e o soluție, așa că nu mai stați și te uita, pune mâna și acționează.

Asistăm în aceste momente la câteva schimbări tehnologice și update-uri majore, ce ne pot schimba radical viața pe viitor. Totul începe de la bază, de la plăcile de bază. Gigabyte este unul dintre cei mai importanți jucători pe acest segment și vrea să ne arate că și acum vine cu temele bine făcute. Lansarea acestui nou model de placă de bază ne va schimba complet percepția asupra tehnologiilor înglobate. Gigabyte GA-P55A-UD7 este vârful de gamă, iar ținta ei suntem noi, gamerii. Placa de bază oferă performanțe în toate domeniile. Incluziunea cipului Nvidia NF200 are ca rezultat obținerea de performanțe grafice impresionante. Această mișcare facilitează și oferă suport pentru realizarea unei scheme 3-Way SLI, care practic va „stoarce” fiecare picătură de performanță

din fiecare din cele 3 plăci grafice ce pot fi instalate. Dar asta nu e tot. Să nu te miri când vei auzi că acest model va face ravagii printre suratele din branșă dedicate platformei P55 și în special printre cele care folosesc procesoare pe socket LGA 1156. Sub designul și forma „racing” a elementelor de răcire ale plăcii se găsesc componente ce definesc noi concepte în materie de viteză. Printre cele mai importante se numără și tehnologia SuperSpeed a celor de la Nec, ce ridică ștacheta ratei de transfer a portului USB cu aproximativ 10%. Noul USB 3.0 folosește procedeul dual-simplex, prin care asigură un transfer simultan de date între PC și device-urile compatibile. Acest lucru va permite obținerea unor rate de transfer al datelor mult mai ridicate. Tot la capitolul 3.0 trecem și interfețele SATA incluse. Upgrade-ul era necesar, mai ales că acum putem vorbi de o valoare de 6 Gbps pentru transfer între placa de bază și HDD-uri.

Gigabyte GA-P55A-UD7 este o placă reușită, construită cu componente de top și poate fi o alegere foarte bună dacă te interesează și capitolul overclock-ului.

Stabilitatea platformei este asigurată și prin intermediul celor 24 de faze de alimentare, care în condiții extreme asigură aportul de tensiune suplimentară atât pe partea de CPU, cât și pe cea a memoriilor. În condiții extreme se obțin și temperaturi extreme. Cei de la Gigabyte au preîntâmpinat acest lucru prin instalarea unui sistem de răcire format dintr-un sistem hibrid de heatpipe-uri ce au rolul de a disipa uniform căldura suplimentară din jurul componentelor ce tind să se încălzească mai des.

O placă foarte reușită.

Ofertant: Partenerii Gigabyte, Preț: 1299 Lei

Verbatim MediaStation HD DVR

Hybrid Media Station

Ofertant: Partenerii Verbatim, Preț: 970 Lei

Dacă ar fi să luăm la puricat caracteristicile unui tuner TV extern, am putea întocmi rapid o listă cu avantaje și dezavantaje. Faptul că poți urmări programele TV preferate fără să depinzi de resursele unui PC este clar un avantaj major. Reversul medaliei este faptul că programele vizionate rămân doar la stadiul de vizionare. Adio funcții de timeshifting sau de înregistrare. Aici intervine produsul realizat de către cei de la Verbatim. MediaStation HD DVR este un tuner TV cu funcții avansate. Un prim pas în față este includerea în minunata carcasă a unui HDD de 500 de GB care, în combinație cu funcțiile de DVR ale acestui Media Station, oferă practic posibilități nelimitate. În primul rând, funcția de timeshifting, ce ne permite să punem pauză transmisiunii unui program live. Astfel putem relua programul exact din momentul în care l-am oprit, fără grija de a pierde momente importante din acel program.

O altă funcție extrem de utilă este cea de înregistrare programată sau DVR. La o programare în prealabil, se poate înregistra un anumit program într-un anumit interval orar. O funcție foarte utilă atunci când plecăm de acasă sau respectivul program se difuzează la o oră incompatibilă cu orarul nostru.

Verbatim MediaStation HD DVR include un tuner hibrid, ceea ce înseamnă că putem recepționa atât programe TV transmise analogic, pe antenă sau cablu, cât și pro-

grame transmise digital.

Pentru că tehnologic vorbind se pot face mult mai multe, cei de la Verbatim nu s-au oprit aici. Au dotat Media Station-ul și cu porturi adiționale, în care pot fi conectate diverse carduri de memorie sau stick-uri USB. Nici interfața cu rețeaua locală nu a fost ignorată. În funcție de posibilitățile tehnice ale fiecăruia, îl putem conecta fie prin portul Ethernet, fie wireless. În acest fel, putem îl să folosim pe post de NAS, conținutul HDD-ului putând fi accesat și de pe alte calculatoare sau dispozitive conectate în respectiva rețea. Tot prin rețea pot fi stocate și alte clipuri decât cele înregistrate de Media Station. De exemplu, pot fi redată și materiale video codate MPEG1, MPEG2 și MPEG4. Aici includem formate cunoscute ca DAT, MPG, ISO, AVI, VOB, XviD, M2TS, MP4, MKV și multe altele. În funcție de preferințele noastre, multora dintre aceste clipuri li se pot adăuga chiar și o serie de formate de subtitrări.

Pentru a te bucura pe deplin de calitatea imaginilor oferite de acest produs, se recomandă utilizarea lui în compania unui monitor sau TV ce dispune de un conector HDMI. Astfel se poate alege între diverse formate de imagine (4:3, 16:9), dar și rezoluții (576p, 720p sau 1080i).

Bogdan S

COMPLETEAZĂ-ȚI COLECȚIA

CU REVISTELE PREFERATE APĂRUTE PÂNĂ ACUM!

Librăria
CHIP
ONLINE

50%
REDUCERE

Cumpără minim
5 reviste* la alegere
și plătești numai
jumătate
din prețul lor.

www.chip.ro/librarie

Pentru comenzi folosiți codul de reducere
CHDECFS18



Reducerea de 50% se aplică pentru edițiile revistelor CHIP, LEVEL, PC-Practic, Foto-Video digital, Chip Special și Games4Kids, începând cu anul 2007, până la edițiile de octombrie 2009 (inclusiv).

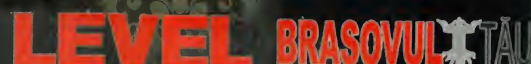
"Lirismul pictării cu lumină"
Estetică și compoziție în fotografia de peisaj

Workshop-ul se adresează fotografilor amatori sau profesioniști care sunt familiarizați cu tehnica fotografică și care doresc să abordeze fotografia de peisaj.

1. Introducere: accesorii utile pentru fotografierea peisajelor, setări și reglaje optime.
2. Principii generale de compoziție: estetică, linii, planuri, spațialitate etc.
3. Compoziția cromatică, înțelegerea culorilor și a modului în care acestea interacționează: diagramele, combinarea, proprietățile și interacțiunea culorilor etc.
4. Subiecte interesante în fotografia de peisaj: panorama, fotografia HDR și macro.
5. Erorile, aberații cromatice și corectarea lor
6. Prelucrările digitale simple

Vă vom prezenta metodele de abordare și fotografiere corectă a peisajelor. Se va acorda atenție fiecărui cursant în parte și vom răspunde tuturor întrebărilor.

Parteneri media:



la revista **LEVEL** și
ai CARTEA la CEL MAI MIC PREȚ

economisești

34%

față de prețul
de copertă

Abonament „START”		Revista	Doresc abonamentul să înceapă cu luna:	Număr abonamente comandate	Pret unitar abonament	Total (nr. abonamente x pret unitar abonament)
		CHIP cu CD	6 apariții		40,00 lei	
		CHIP cu CD	12 apariții		72,00 lei	
		CHIP cu DVD	6 apariții		60,00 lei	
		CHIP cu DVD	12 apariții		112,50 lei	
		LEVEL	6 apariții		69,00 lei	
		LEVEL	12 apariții		119,00 lei	
		PC PRACTIC	6 apariții		40,00 lei	
		PC PRACTIC	12 apariții		75,00 lei	
		FOTO VIDEO Digital	6 apariții		49,00 lei	
		FOTO VIDEO Digital	12 apariții		95,00 lei	
Total general de plată:						

abonează-te pe un an la REVISTĂ și
ai **CARTEA LA CEL MAI MIC PREȚ**

Abonează-te pe un an la REVISTĂ și ai CARTEA LA CEL MAI MIC PREȚ			PACHETUL BUSINESS		PACHETUL ENCICLOPEDII		PACHETUL SCIENCE & FICTION			PACHETUL JOCURI	
		Titlul cărții	Business Mind	Traversarea abisului	Karaoke Capitalism	Marea carte a jocurilor minții	Învăță-mă	Pistolarul	Hyperion	Atlasul secret	Pe urmele mortului
		Pret întreg carte	49,00 lei	49,00 lei	49,00 lei	64,90 lei	99,00 lei	48,90 lei	49,90 lei	44,90 lei	45,90 lei
		Pret promo carte împreună cu orice abonament pe un an	14,50 lei	24,50 lei	24,50 lei	19,50 lei	59,40 lei	17,90 lei	18,90 lei	15,90 lei	16,90 lei
		Doresc abonamentul să înceapă cu luna									
Valoare unui abonament la revista			Pret promoțional abonament + carte			Pret promoțional abonament + carte		Pret promoțional abonament + carte			Pret promoțional abonament + joc
		CHIP cu CD 12 apariții	86,50 lei	96,50 lei	96,50 lei	91,50 lei	131,40 lei	89,90 lei	90,90 lei	87,90 lei	81,98 lei
		CHIP cu DVD 12 apariții	127,00 lei	137,00 lei	137,00 lei	132,00 lei	171,90 lei	130,40 lei	131,40 lei	128,40 lei	122,48 lei
		LEVEL 12 apariții	133,50 lei	143,50 lei	143,50 lei	138,50 lei	178,40 lei	136,90 lei	137,90 lei	134,90 lei	128,98 lei
		FOTO VIDEO Digital 12 apariții	109,50 lei	119,50 lei	119,50 lei	114,50 lei	154,40 lei	112,90 lei	113,90 lei	110,90 lei	104,98 lei
		CCC PRACTIC 12 apariții	89,50 lei	99,50 lei	99,50 lei	94,50 lei	134,40 lei	92,90 lei	93,90 lei	90,90 lei	84,98 lei

*Oferta este valabilă în limita stocului disponibil

Plata se poate efectua prin:

Plata se poate efectua prin:

Completați online la adresa <http://www.chip.ro/librarie> talonul de abonament sau trimiteți această pagină completată cu abonamentele alese și cu datele dumneavoastră, împreună cu dovada plății (copie chitanță, ordon de plată sau mandat postal) pe e-mail la adresa abonamente@3dmc.ro, pe fax la numărul 0268-418728 sau prin poșta la adresa: Bădescu Ioana, CP 7 CA, 500530 Brașov. Pentru orice informații suplimentare vă rugăm să ne contactați prin e-mail la abonamentea3dmc.ro sau la telefonul 0268-418728 sau 0368-41-5003, 0723-570511, 0744-759493 interior. 30 sau la fax 068-418728.

Pentru operativitate, vă rugăm să completați online talonul la adresa www.chip.ro/librarie sau să trimiteți talonul alăturat prin fax la 0268-418728 sau prin e-mail la abonamente@3dmc.ro

[illegible]



O aventură de zile mari



Atenție, se închid ușile!



Din dragoste pentru tiberiu



O trilogie la final



Simulare în ape tulburi

Om care a vrut totul sau nimic, cu o mică mică întârziere

CHIP îți recomandă

Cartea Cum să ajungi în top pe Google!

Cea mai bună investiție pentru site-ul sau afacerea ta

Este prima carte care abordează toate aspectele marketingului motoarelor de căutare

- ✓ printr-o metodologie simplă,
- ✓ în 7 pași,
- ✓ verificată și testată în relațiile cu clienții mari sau mici.



Carte editată de **METEOR PRESS**

PACHET PROMOTIONAL
revista CHIP cu DVD + carte
23⁹⁰ lei

Te invităm să descoperi cum să urmărești și să optimizezi campania SEO astfel încât să **CÂȘTIGI MAI MULȚI BANI ONLINE!**

Din 31 martie 2010 în toate centrele de presă sau online pe www.chip.ro/librarie

EDIȚIE LIMITATĂ



Proiect susținut de



BATTLEFIELD

BAD COMPANY 2

**TU
CUM M-AI
UCIDE?**

GreasyQuill

FACIAL: BL
KIT: MEDIC
RANK: 2nd
WEAPON: PKM

Medicul de infanterie, o prezență reconfortantă pe câmpul de luptă, care face deseori diferența între viață și moarte, între victorie și înfrângere. Înarmat până în dinți, letal în luptele corp la corp... Armele pentru atacuri de la distanță și artileria vor elimina adversarii pentru totdeauna.



5 MARTIE 2010 | WWW.BATTLEFIELD.COM

16

XBOX 360

XBOX LIVE

PC

PS2

PS3

DICE

EA



© 2010 EA Digital Illusions CE AB. Battlefield: Bad Company, Frostbite și DICE sunt mărci comerciale de EA Digital Illusions CE AB. EA și sigla EA sunt mărci comerciale de Electronic Arts Inc. PlayStation, Xbox și Xbox LIVE sunt mărci comerciale deținute de Sony Computer Entertainment Inc., Microsoft și Xbox. Xbox LIVE și sigla Xbox sunt mărci comerciale deținute de grupul de companii al Microsoft și sunt folosite sub licență de EA. Toate celelalte mărci comerciale sunt proprietatea respectivelor deținători.